
La SOMBRA del REY DEMONIO
ROBERT J. SCHWALB



ESCRITO Y DISEÑADO POR: ROBERT J. SCHWALB

EDICIÓN: JENNIFER CLARKE WILKES Y MIRANDA HORNER **CORRECCIÓN:** CARLOS DANGER Y KIM MOHAN

DIRECCIÓN DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO: HAL MANGOLD **DISEÑO DE LA PORTADA:** PATRICK PARKER & HAL MANGOLD

DISEÑO DEL LOGO: ELIZABETH FISHER PETERSON

ILUSTRACIÓN DE LA PORTADA: SVETOSLAV PETROV **CARTOGRAFÍA:** ANDY LAW

ILUSTRACIONES INTERIORES: IVAN DIXON, OLGA DREBAS, ERIC LOFGREN, BRITT MARTIN, JACK KAISER, BIAGIO D'ALLESSANDRO, MIRCO PAGANESSI, Y ANDREY VASILCHENKO

DISEÑO DE LA FICHA DE PERSONAJE: DAN HEINRICH Y ANDREW FOLLET

Playtesters Equipo Alpha: Adam Doochin, Dan Heinrich, Matt Lively, Chris Nichols, Joseph Quarles, Marc Quinn, Eric Samuels, Jason Streger, Bobby Turman, Nat Webb, Troy Yost

Playtesters Equipo Beta: Robert Adducci, Adam Barton, Nicholas Bobbie, Alan Brown, Jethro Barger, Pedro Barrenechea, Adam Barton, Bill Benham, Jacob Battius Bates, Brian Borth, Eric Brinkley, Ben Buchanan, Tyler Carey, Tom Castelli, Don Cee, Dave Chalker, David Christ, Jennifer Clarke Wilkes, Monte Cook, Bruce R Cordell, Mark Craddock, Kristi Eubanks, Amanda Fuqua, Will Fuqua, Scott Fitzgerald Gray, E Foley, Andrew Follett, Jim Haltom, Kevin Hamilton, C Thomas Hand, Keenan Harmon, Benjamin Harrett, Ian Harris, Christopher Heim, Jared von Hindman, Ben Hofer, Miranda Horner, Cecil Howe, Fred Hurley, Tracy Hurley, Greg Jimison, Don Johnson, Steve Kenson, Martin Knoff, Shad Kunkle, Glen Kyle, Jon Leitheusser, Angela LeNeave, Jerry LeNeave, Rucht Lilavivat, Nicole Lindroos, Thom Little, James Lowder, T.S. Luikart, Elizabeth MacDougald, Hal Mangold, Anthony Mardis, Greg Marks, Grant Martin, Forrest Melton, Molly "Stonewall" Mercier, Shawn Merwin, Kim Mohan, Scott Neese, Erik Nowak, Chris Pramas, Mindy Quinn, Stephen Radney-MacFarland, Thomas Reid, Jeffrey Reimer, Chad Roberts, Heather Rose, Terrill Rowland, Daniel J. Ryan, Thomas Reid, Evan Sass, Steven Saunders, Marc Schmalz, Steve Schultz, Landon Schurtz, Chris Sims, Skyler Smith, Stacee Smith, Zach Smith, Chris Smythe, Jay Spight, Owen K. C. Stephens, Chris Stevens, John Stevens, William Straley, Don Thorpe, Steven Townshend, Gabe Turman, Logan Turman, Kyle Turner, Ray Vallese, Dennis Vaughan, Marcus Walrath, Chris Ward, Nat Webb, Kevin "Doc" Wilson, Steve Winter, Travis Woodall, Leslie Russell Yost

Agradecimientos especiales: Adams Memorial Library, Backerkit, Baldman Games, Comic Book World, The Deep Comics and Games, Dicehead Games, Excelsior!, Game Keep, Geek Media Expo, Frontline Games, The Game Cave, The Gamer's Tavern Podcast, Gary Con, G*M*S Magazine, Green Lake Games, Haste Podcast, Kickstarter, Linebaugh Public Library, Liquid Smoke, The Marble Hornets, Misdirected Mark Podcast, MTAC, Orena Humphreys Public Library, Roll the Dice, Saxon Treasures, Stellar City Geeks, The RPGAcademy, Winter Fantasy, y The Wyvern's Tale. Tambien, muchas gracias a la gente de Black Industries and Games Workshop, Green Ronin Publishing, Monte Cook Games, Paizo Publishing, Paradigm Concepts, Wizards of the Coast, los miembros de BEDLAM!, a todos los fantasticos mecenas que hicieron posible este proyecto, a los fabricantes de Amstel Light y Claritin-D.

Schwalb Entertainment, LLC



PO Box #12548
Murfreesboro, TN 37129
info@schwalbentertainment.com www.schwalbentertainment.com.com

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ESPAÑOLA

COORDINACIÓN EDITORIAL: FCO. JAVIER DE LA CRUZ
COORDINACIÓN DE DISEÑO: ÁNGEL MARTÍNEZ

TRADUCCIÓN: OMAR EL KASHEF **CORRECCIÓN:** DAVID GONZÁLEZ
MAQUETACIÓN: FRANCISCO SOLIER

Agradecimientos especiales: Gaiska Gómez, Irene Lupión, Raúl Roldan y Vanessa García.



Contenidos

PRÓLOGO

Tenías que saber que llegaba. Echa un vistazo a *Exemplars of Evil* ® ('08). El lado oscuro se revela pronto.

Rob y yo habíamos hecho algunas cosas con Green Ronin Publishing (2003-08) y después nos embarcamos con Wizards of the Coast para trabajar en la 4ª y la 5ª edición, además de con Monte Cook en dos de sus grandes éxitos. Después de todas sus genialidades, ¿qué es lo que hace? Se va y pone en marcha su propia empresa… con este libro en mente. A veces esto surge en un día de trabajo. Y luego hay gente como Monte y Rob.

Una vez diseñé una edición (ahora genéricamente llamada «clásica»), pero de eso han pasado treinta años. Las cosas han cambiado un poco. Hemos aprendido muchas cosas sobre el diseño de juegos, y muchas más sobre cómo explicarlos. Y sin embargo, a pesar de las diferencias de cada época, este libro y el mío (el RC, una recopilación de mis cuatro cajas) tienen muchas cosas en común. Veamos:

Todo en un volumen • Fácil de aprender • Personajes profundos con muchas opciones y características • Una aventura de iniciación rápida • Un mundo local • Personalización: cómo hacer tuyo todo esto.

Pero nuestros caminos se separaron. Yo tenía una tarea específica, pero Rob tenía las manos libres (escalofrío). Así que primero pongamos un escalofriante toque de terror/extraño con un poco de Steampunk. Amplíese con una gran variedad de ligeras y oscuras opciones, sendas y consecuencias para el personaje… Firmes guías para narrar historias y mantener su ritmo… Pero nada de todo ello llevado al extremo. De digestión rápida, sin subsistemas exhaustivos para todo.

Para mí, una de las mejores características es que hacen falta once aventuras para completar la historia. Debo ser pragmático: el tiempo es limitado para mi grupo de juego (y el tuyo). Pero con esto sí podemos.

Y nos lo pasaremos de maravilla por el camino. Probablemente repitamos, si podemos, con diferentes personajes y acontecimientos. En este oscuro mundo apocalíptico, es posible que consigamos desafiar a la probabilidad y postergar, o incluso evitar, la catástrofe. Pero nadie nos lo va a poner fácil. Algunos personajes morirán horriblemente, porque el Rey Demonio se acerca.

Termino con una nota personal, y me encanta que a Rob le pase lo mismo. Durante décadas, en cientos de convenciones de juegos con amigos reencontrados, he fomentado este estilo: estás del lado de los jugadores. Formas parte del grupo de juego. Comunícate, participa, pero no dictes. Puede que los dados y la trama traigan horror y muerte, pero juntos, como un grupo, todos podremos disfrutar de la travesía.

- Frank

Frank Mentzer escribió la edición clásica de D&D de 1983-86, la primera que fue distribuida globalmente y la que más ha vendido de todas.

Prefacio



Hace cosa de un millón de años, llegó a mis manos un ejemplar de *Warhammer Fantasy Roleplay*®. *D&D*® había sido mi juego, al menos hasta que se decidió que contenía demasiado satanismo en sus páginas como para seguir jugando con la pretensión de que mi alma siguiese intacta, de modo que me vi forzado a buscar nuevos juegos para aliviar mis necesidades roleras. El Viejo Mundo de *Warhammer* resultó ser mucho más oscuro y pavoroso que nada de lo que tuviera que ofrecer *D&D*, razón por la cual quedé prendado. Era un mundo lleno de lúgubres y peligrosas aventuras, barro, locura y sangre rezumando por todas sus páginas. El juego albergaba muchos secretos aterradores, clamorosas hordas de demonios dispuestas a desgarrar el mundo, y presentaba un surtido de monstruos a la par familiares como extraños. *Warhammer* me enseñó muchas lecciones acerca de la fantasía, lecciones que cultivaron un prolongado apetito por la aventura oscura, lúgubre y desagradable.

Podría haber apostado por cualquier cosa desde mi incipiente editorial de juegos de rol: un oscuro futuro lleno de rápidos coches y sus conductores psicópatas, unos colonos atrapados en un planeta lejano, microbios conscientes de sí mismos viviendo en un cuerpo humano enfermo... La fantasía siempre fue mi primer y verdadero amor, y la fuente a la que primero acudo siempre cuando juego y escribo juegos de rol. Podrías pensar que el gusanillo por el diseño de lo fantástico debería estar más que satisfecho tras formar parte del equipo de diseño de la quinta edición de *D&D* durante la mayor parte de los últimos tres años, pero no es el caso, y prueba de ello es este libro.

Verás, *D&D* nunca fue algo mío, ni de ningún otro integrante del equipo de desarrollo. *D&D* es un juego que trasciende a la gente que ha tenido el privilegio de trabajar en él. Hemos obrado a la sombra de gigantes, esos dioses del diseño de juegos que estuvieron antes que nosotros y nos dieron interminables horas de aventuras. Como guardianes de este juego, nuestra tarea era lograr producir algo merecedor de ser incluido en el panteón de las ediciones y que fuese capaz de capturar los mejores y más brillantes momentos. Para complicarlo más si cabe, nuestro trabajo tuvo lugar a la vista, solicitando la retroalimentación de los entusiastas testadores que pusieron freno a algunas de nuestras ambiciones más radicales al tiempo que abrían los brazos a otras. El resultado, y estoy seguro de que lo habéis comprobado, fue un sonoro éxito, y los aficionados han vuelto a *D&D* en tropel.

Tras mi paso por *D&D*, he descubierto que deseaba algo que fuese mío, un juego de rol libre de cánones y nacido de mi imaginación, esculpido por mis gustos e intereses, todo ello para dar lugar a una experiencia que fuese en la misma onda de las que he visto en las tiendas de juegos, las convenciones y mi mesa de juego y las de mis amigos. Para satisfacer este apetito, empecé a diseñar lo que acabaría convirtiéndose en *La sombra del Rey Demonio*, sometiendo el resultado a un riguroso testeo, rediseñándolo las veces que hiciera falta, clarificándolo y desbrozándolo entre otras cosas para llegar al producto que tienes en tus manos.

La sombra del Rey Demonio es la esencia de todos mis anhelos para con los juegos de fantasía, presentada en un conjunto compacto y ordenado. Te proporciona las herramientas de narrar historias de terror en mundos de fantasía que se encuentran al borde de la aniquilación. Revela cosas terribles que se arrastran bajo el manto de la noche. Presenta una magia tan extraña como poderosa. Y te da las herramientas para crear unos protagonistas con defectos y apenas posibilidades de marcar la diferencia en este mundo antes de que sea demasiado tarde.

Ha sido un camino largo y tortuoso el que nos ha traído hasta aquí. Ha habido intensas sorpresas y escalofriantes contratiempos. He sometido este juego, en sus diversas encarnaciones, a mesas de juego desde Seattle, Washington hasta Lake Geneva, Wisconsin, desde Nashville, Tennessee, hasta Indianápolis, Indiana. Por el camino he conocido a gente maravillosa, inteligente, graciosa, imaginativa y tan rara como yo. Se trata de los amigos, nuevos y viejos, que llevaron al éxito a esta campaña de Kickstarter y transformaron las palabras en un producto acabado. Antes de irme, os quiero dar las gracias a todos. Gracias por vuestro apoyo en la campaña, vuestros ánimos por correo electrónico o tradicional, y por prestarme vuestro tiempo e imaginación para jugar a este pequeño juego del que soy padre.

—Robert J. Schwalb
Julio de 2015



Introducción

El Rey Demonio tiene muchas máscaras. Es el Vaticinado, el Destructor de Mundos, el Voraz, el Estremecedor, el Susurrante, la Sombra del Vacío, la Oscuridad entre las Estrellas y el Impronunciable. Con su mera voluntad apaga estrellas y su sombra pone fin a realidades enteras.

La sombra del rey Demonio es un juego de rol ambientado en los últimos días de un mundo fantástico. La realidad se deshilacha al compás del tiempo y el espacio, debilitando las leyes que gobiernan lo posible y lo imposible. A resultas de este deterioro surgen las amenazas de más allá del universo; viles demonios surgidos del Vacío infinito, ávidos de la destrucción de todas las cosas. Allí donde vagan libres por la tierra de los mortales siembran muerte y perdición para todos.

Estos son los tiempos oscuros vaticinados por oráculos y profetas, anunciados a gritos por predicadores desde sus púlpitos y susurrados por los calurosos vientos que se escapan de las puertas del Infierno. Es la inquietud, el sufrimiento, la condena y el declive que acompaña a la sombra del Rey Demonio a medida que se extiende por el mundo de los mortales. Corrompe todo lo que toca, retorciéndolo para sus malévolos propósitos, fomentando la locura y acelerando el funesto destino que este ser exige. El resultante caos ha hecho que horrores largo tiempo olvidados resurjan de sus tumbas para vagar por el mundo, como antaño. Se levantan ejércitos a la mínima excusa para traer la guerra, el hambre, la enfermedad y la muerte por las tierras civilizadas.

Por mala que parezca la situación, aún no está todo perdido. Mujeres y hombres excepcionales tienen la oportunidad de retrasar, y puede que evitar, el inminente desastre. Proceden de todo tipo de trasfondos. Son avezados mercenarios, brujos hambrientos de poder y sacerdotes adoradores de inescrutables deidades. Son personajes que viven en las entrañas de la tierra y los peores barrios de las ciudades. Proceden de los reñideros y las academias, y llegan desde las granjas y los campos cultivados que sostienen a las grandes ciudades. Estas personas, oriundas de todos los rincones del mundo, se han unido en el momento de mayor necesidad para convertirse en los campeones, los defensores, y puede que los salvadores, de este mundo.

Cómo se juega

La sombra del Rey Demonio es un juego narrativo cooperativo. Necesitarás unos cuantos amigos, tantos como quieras, aunque dos como mínimo, para formar un grupo de juego. Uno de ellos ejercerá como el Director de Juego y el resto serán los jugadores. Juntos, tú y tus amigos contaréis la historia de vuestra creación, centrándoos en los personajes que confeccionaréis para jugar.

El Director de Juego

El Director de Juego (DJ) hace las veces de narrador y árbitro de las reglas. Será quien decida qué obstáculos

debe superar el resto, mantenga el curso de la historia y, por encima de todo, decida lo que ocurre o no, así como lo que podría suceder con un poco de suerte.

El DJ decide a qué se enfrentan, contra qué luchan y qué deben superar los personajes jugadores (PJ) para alcanzar sus objetivos. Controla a los monstruos a los que se enfrentan, decide qué trampas aguardan por delante, elabora los diabólicos planes de los villanos y decide los demás desafíos que afrontan los jugadores. Todo esto puede sugerir que el papel del DJ es antagónico al de los PJ, pero no es así. El DJ no es un adversario al que derrotar, sino un compañero con el que contar buenas historias y que actúa como abogado de los personajes dentro de los parámetros establecidos por las reglas del juego.

Los jugadores

Los demás integrantes de la mesa son los jugadores. Como jugador, interactúas a través de tu personaje. Te lo puede proporcionar el DJ o pedirte que lo crees utilizando las reglas de este manual. En cualquier caso, tú controlas a tu personaje y tomas todas las decisiones acerca de su actuación, reacciones y comportamiento en el juego. Asumes la persona de tu personaje durante las partidas y tomas las decisiones de acuerdo a su personalidad.

El juego

El juego se juega mediante la conversación entre los integrantes de la mesa. El DJ se encarga de presentar las situaciones y los jugadores describen cómo reaccionan sus personajes al respecto. Los jugadores indican al DJ adónde van sus personajes y qué intentan hacer, mientras que el DJ interpreta las actividades descritas desde el sentido común, teniendo en cuenta las implicaciones y cómo tales acciones pueden afectar a la historia o, cuando falla todo lo demás, recurriendo a las reglas.

La historia

El juego se centra en un grupo de personajes que se unen para alcanzar objetivos comunes. Pueden haberse juntado por accidente o intencionadamente. Pueden haber comenzado como un grupo de peregrinos decididos a ver con sus propios ojos el lugar de ascensión de los Nuevos Dioses. O pueden proceder de una compañía de comediantes, reunidos para sobrevivir al ataque de unos hombres bestia salvajes. O quizá sean amigos de la infancia, soldados que sirven en la misma unidad militar o esclavos al servicio del mismo amo.

Lo que el grupo haga una vez reunido depende de las razones que le lleve a permanecer unido. Un grupo de aventureros podría buscar fama y fortuna aventurándose en lugares peligrosos para arrancar tesoros de las garras de los monstruos. Una compañía de mercenarios puede estar al cargo de la protección de un territorio, investigar amenazas, realizar misiones de combate o erradicar espías y traidores de sus filas. Los grupos que trabajen para un jefe común emprenden misiones para él, como viajar a tierras lejanas para recuperar una reliquia importante o un antiguo tomo que contiene la copia de un poderoso encantamiento, o sabotear una secta que emplea la magia para fines incalificables.

Ambiguedad moral

Ni los personajes jugadores ni las personas con las que se encuentren en el juego encajan limpiamente en las categorías del bien y el mal. La mayoría oscilan en algún punto entre estos dos polos. Una persona puede ser amable y generosa a pesar de haber asesinado a varias víctimas. Un tirano cruel y despiadado puede ser amable con los animales. Los personajes son complejos. Los «buenos» tienen defectos enormes y los «malos» cuentan con cualidades redentoras o, al menos, una razón que explica su maligno comportamiento.

El fin está cerca

En *La sombra del Rey Demonio*, los personajes viven los últimos días del mundo en el seno de un Imperio que se tambalea al borde de la ruina por culpa de viles sectarios al servicio de un ser demente y monstruoso, ansioso por salir del Vacío a golpe de garra para saquear las almas de toda la creación. La muerte acecha. En las horas más oscuras de la noche se pueden oír los balbuceantes y demenciales aullidos de los locos como si fuese un coro impío. Voraces dragones sobrevuelan sus cabezas mientras que demonios, retorcidos seres feéricos, emergen de las profundidades del Infierno para tentar a los mortales a abrazar la oscuridad. Todas estas amenazas, y más, aguardan a los imprudentes y los incautos.

Peligro por doquier

El mundo es peligroso. Este juego quiere darte falsas esperanzas acerca de la supervivencia de los personajes jugadores. Los excesivamente arrojados o incautos conocen una muerte rápida y repentina. Es posible que los personajes no ganen cada pelea, y hay batallas que no están llamados a vencer. A veces, la mejor solución es salir huyendo. *La sombra del rey Demonio* puede ser un juego áspero e implacable, en el que la muerte de los personajes puede producirse en cualquier momento.

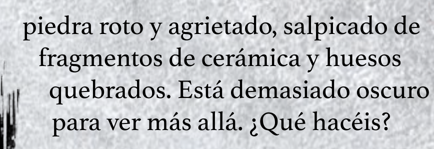
Las reglas

Las narraciones de *La sombra del Rey Demonio* se apoyan en unas reglas que describen lo que es posible y lo que no. También nos indican cómo resolver situaciones cuando el desenlace de una actividad es incierto, como cuando atacas a un monstruo con un arma o un conjuro. Pero, por prácticas que sean las reglas, solo existen como un complemento al juego. Te dan soluciones a los retos que surgen con la historia.

Los dados

Necesitarás al menos un conjunto de dados para jugar a *La sombra del Rey*

Demonio. Este conjunto debe incluir al menos un dado de 20 caras (d20) y tres de 6 caras (d6). Los dados físicos son la mejor opción y están disponibles en las tiendas especializadas. También puedes usar una de las numerosas apps de tirada de dados que existen para teléfonos y tabletas.



EXPRESIONES RELATIVAS A LOS DADOS

Estas reglas emplean expresiones abreviadas para las tiradas de dados. La fórmula habitual suele adoptar la forma «xdy», donde «x» es el número de dados tiras, la «d» se refiere a dado o dados y la «y» indica el tipo de dados que ha de tirarse. Este último número es 6 o 20.

De modo que si ves «2d6», tiras dos dados de 6 caras y sumas el resultado de ambos. Si ves algo como «1d6+2», tiras un d6 y le sumas 2 al resultado.

1D3

Cuando las reglas te insten a tirar 1d3, lanza 1d6 y considera los resultados 1 y 2 como si hubieses sacado un 1, 3 y 4 como si hubieses sacado un 2 y 5 y 6 como si hubieses sacado un 3.

REDONDEAR A LA BAJA

Siempre que el resultado sea una fracción, como cuando dividas el daño, redondea siempre al valor entero inferior.

OTRAS COSAS QUE VAS A NECESITAR

Además de este libro y los dados, necesitas papel y material de escritura y una copia de la hoja de personaje. Puedes fotocopiar la que se encuentra al final del libro o imprimir una desde www.summumcreator.es

EJEMPLO DE JUEGO

Los personajes que interpretan Heather, Jay, Larry, Leslie y Troy forman un grupo que trabaja para un poderoso mago llamado Astronicus. Este les envía a investigar los problemas que asolan la pequeña población de Thorpe. Allí, un demonio llamado el Príncipe Tembloroso se ha colado en este mundo y se ha dedicado a corromper a los lugareños, azuzándolos unos contra otros en una orgía de violencia. En la última sesión, el grupo descubrió la existencia de un poderoso encantamiento capaz de devolver al demonio al Vacío. Solo queda una copia de dicho encantamiento, y se encuentra dentro del *Tomo de la lengua clavada*, que los personajes creen que se encuentra enterrado en la Tumba del Impostor. El grupo acaba de encontrar la tumba y el personaje de Troy, Garrison, ha abierto la puerta de la antecámara.

Dan (como DJ): La puerta produce un terrible chirrido cuando la abres y das a la oscuridad de la antecámara. La luz que se cuela desde fuera revela un suelo de piedra roto y agrietado, salpicado de fragmentos de cerámica y huesos quebrados. Está demasiado oscuro para ver más allá. ¿Qué hacéis?

Jay (como Gunter, un guerrero enano): Tengo visión en la oscuridad. ¿Puedo ver algo más?

Dan: Ves que la estancia tiene unos 7 metros cuadrados. Gruesos pilares jalonan las paredes a cada lado, cada uno con unos grabados que parecen una serpiente enroscándose en ellos. Dos sillas de respaldo alto flanquean sendas puertas de doble hoja directamente enfrente de vosotros. Sobre cada silla hay amontonadas unas entrañas y reluciente carne.

Leslie (como Mara, una pícara humana): Bueno, yo no puedo ver nada. Enciendo mi linterna.

Dan: De acuerdo, parece una buena idea. ¿Y los demás?

Larry (como Cecil, un sacerdote trasgo): Hmm. Me gustaría inspeccionar el suelo en busca de alguna trampa, rastro o cualquier otra cosa.

Heather (como Rene, un mago autómata): Y yo lanzaré *visión arcana* para comprobar si obra alguna magia aquí dentro.

Dan: Perfecto. ¿Y vosotros dos?

Jay: Desenfundo mi martillo de guerra y preparo el escudo. No me gusta el aspecto de esas entrañas.

Dan: ¿Troy?

Troy (como Garrison, un guerrero humano): Yo saco mi arco largo y preparo una flecha.

Dan: Genial. Vale. Leslie, cuando enciendes la linterna, la luz inunda toda la estancia. Podéis ver que, en las paredes que hay entre los pilares, hay pintadas imágenes de demonios devorando personas. Es un espectáculo muy feo.

Larry, haz una prueba de Percepción.

Larry: Hecho (tira 1d20). Saco 12. Mi modificador a la Percepción es de +2, así que un 14.

Dan: Fantástico. Examinas el suelo y ves un fino alambre que cruza la entrada a la altura del tobillo. Puede que ni lo hubieras visto de no ser por todo el polvo. Heather, pones los ojos en blanco mientras el conjuro hace efecto. Percibes una titilante aura alrededor de las sillas, especialmente en las entrañas.

Heather: Hmm. Sé de magia por mi profesión académica (magia). ¿Puedo determinar algo acerca del aura?

Dan: Estás bastante segura de que se trata de magia Prohibida. Es algo oscuro y desagradable.

Heather: Probablemente sea demoníaca. Tened cuidado, chicos.

Larry: Entonces, Mara, ¿puedes hacer algo con la trampa?

Leslie: Lo siento. No soy ese tipo de pícara. Pero podemos sortear el alambre, ¿no?

Dan: Sí.

Jay: Basta de cháchara. Entro en la sala. Ah, y evito el alambre.

Dan: De acuerdo. ¿Los demás?

Troy: Cubriré al enano.

Heather: Entro.

Leslie: Me quedo con Garrison.

Larry: Yo seguiré el trazado del alambre hasta una de las columnas.

Dan: Perfecto. Gunter, tú entras en la sala, sorteando el alambre, pero al hacerlo, las entrañas empiezan a temblar y se juntan hasta adoptar una forma humanoide. Una fantasmagórica luz verde mana de los grasientos órganos y ves cómo unos excrementos se deslizan sobre la carne. ¡Se tambalean hacia ti! Son aterradores, de modo que todos debéis hacer una prueba de Voluntad.

(Cada jugador tira 1d20)

Jay: 12

Leslie: 8

Heather: 10

Larry: 15

Troy: ¡He sacado un 20!

Dan: Todos habéis tenido éxito, menos Leslie. Lo que ves es demasiado para ti. Ganas 1 punto de Locura y quedas atemorizada durante un número de rondas equivalente a tu Locura total.

Leslie: Si ya estoy loca. Ya son 4 puntos. ¡Mierda! ¿Quién quiere salir corriendo?

Heather: Ni hablar.

Dan: ¿Alguien quiere usar un turno rápido?

Jay: Yo. ¿Estoy lo bastante cerca como para atacar?

Dan: Sí. Haz una tirada de ataque contra la Defensa del objetivo.

Jay: Vale (tira 1d20). Saco un 14, más el modificador de mi fuerza, que es +3, da un total de 17. ¡Chúpate esa, monstruito!

Dan: Un éxito más que suficiente. ¿Cuánto daño?

Jay: Espera que tiro (tira 2d6). Le hago 8 puntos de daño.

Dan: ¡Buen golpe! ¿Alguien más? ¿No? Vale. Ahora es el turno de las entrañas andantes. Jay, ambas se proyectan contra ti en toda su extensión. Una saca 17 y la otra 13. ¿Te dan?

Jay: ¡Maldita sea! Sí, la primera me da.

Dan: Sufres 5 puntos de daño cuando las resbaladizas entrañas se enroscan en tu cuerpo y te apresan. Ya he terminado. ¿Alguien más quiere usar un turno?

Heather: Uso un turno lento. Me coloco en posición y lanzo *dardos infalibles*. Lanzo los siete a la última bolsa de intestinos. Cada uno provoca 1 punto de daño, lo que hace un total de 7.

Dan: Los dardos cercenan el tejido blando, salpicándolo todo de sangre y heces. Pero sigue en pie. ¿Alguien más?

Leslie: Al demonio. Saco mi pistola y les disparo a los intestinos a la cara.

Dan: Haz una tirada de ataque...

... Y la partida continúa.

Cómo usar este libro

El uso de este libro varía dependiendo de si ejercerás como DJ o como jugador.

Los jugadores

A menos que el DJ te proporcione personajes ya generados, necesitarás crear uno para jugar. Empieza por el **Capítulo 1** y sigue las instrucciones para crearlo.

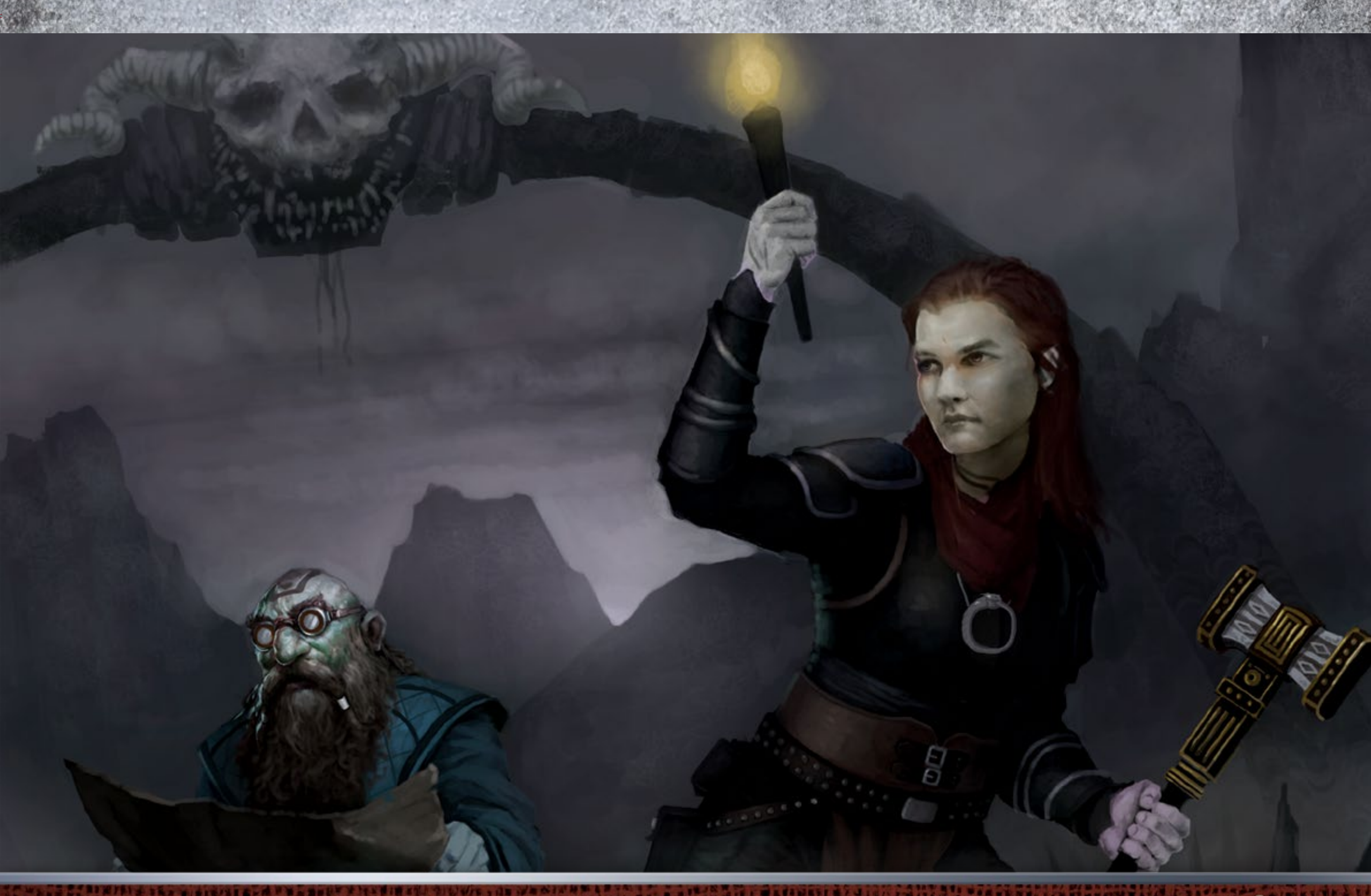
Cuando hayas terminado, familiarízate con el contenido del **Capítulo 2.** Ahí están contenidas las reglas del juego. Puedes tenerlo a mano mientras juegas para consultar las reglas en caso de necesidad.

A medida que el nivel del grupo aumente, irás haciendo uso de otras partes del libro.

El director de juego

Si tu intención es ejercer como Director de Juego, empieza por crear un personaje con las reglas del **Capítulo 1.** Estar familiarizado con el proceso te facilitará la tarea de ayudar a los demás a crear el suyo. Cuando le hayas cogido el truco a la creación de personajes, pasa al **Capítulo 2** para echar un vistazo a las reglas y luego al **Capítulo 9** para hacerte una idea de la labor del Director de Juego y la creación de aventuras. No es necesarios que te conozcas al dedillo el funcionamiento de este libro, pero tener una idea general es muy útil a la hora de montar una partida. Puedes encontrar aventuras prediseñadas en www.summumcreator.es





Creación de personaje

Para jugar a *La sombra del Rey Demonio* necesitarás un personaje. Se trata del alter ego que adoptarás cuando participes en el juego, el individuo que estás llamado a interpretar en el atribulado mundo del Rey Demonio. El Director de Juego puede proporcionarte un personaje ya generado o puedes crear tú uno con las reglas recogidas en este capítulo.

Cuando creas un personaje, tomas todas las decisiones acerca de su aspecto, su forma de pensar y su comportamiento, así como la manera de encajar en la ambientación del juego. Estas decisiones suponen una de las etapas de la historia que está por venir y te ayudarán a bosquejar al personaje de manera consistente.

Linajes

Lo primero que tienes que hacer es escoger tu linaje. Los linajes te cuentan cosas acerca de tu tierra natal, cultura, tendencia religiosa y aspecto. También indican áreas en las que tu personaje destaca y donde posiblemente se quede corto.

Los siguientes linajes se encuentran entre los más comunes en la Marca del Norte. Puede haber otros a discreción del DJ.

- **Los autómatas** son seres creados mediante la fusión de las almas robadas al Inframundo y un cuerpo metálico. Los autómatas tienen muchas formas, y sus orígenes determinan las sendas que recorrerán.
- **Los cambiados** ocultan sus horribles formas tras las identidades robadas a otras criaturas, de modo que puedan moverse libremente por el mundo. Los cambiados son excepcionales magos y pícaros.
- **Los enanos** son una raza muy antigua, maldita por los dioses por su vanidad y condenada a trabajar duro y excavar la tierra en busca de los tesoros que alberga. Los enanos son poderosos guerreros y sacerdotes.
- **Los humanos** son un pueblo diverso que abarca numerosas civilizaciones, culturas y etnias. Son la raza dominante del mundo. Destacan en cualquier senda que escojan.
- **Los orcos** fueron creados mediante la magia negra para convertirse en los soldados esclavos definitivos en los ejércitos del Imperio. Brutales, fuertes y violentos, superaron todas las expectativas y ayudaron a sus amos a conquistar el continente. Recientemente se han quitado los grilletes y han tomado las riendas de su propio destino. Criados para la batalla, los orcos son fuertes guerreros y letales pícaros.
- **Los trasgos** son exiliados de los reinos de las hadas, obligados a vivir entre humanos o en las periferias de sus territorios. Son sucios y obscenos, albergan bajas pasiones y son de predisposición maliciosa. Son buenos pícaros y magos.

Beneficios de los linajes

Los linajes proporcionan una orientación sobre cómo podrías interpretar a tu personaje, así como sus rasgos iniciales.

Trasfondo del linaje

Cada linaje te ofrece sugerencias sobre cómo encajan los respectivos pueblos en el juego, sus tendencias de comportamiento y cómo se relacionan con los demás. Estos elementos de trasfondo son generalizaciones que sirven para comprender el linaje y dan ideas sobre cómo interpretar al personaje, pero solo son sugerencias. Que la mayoría de los orcos sean violentos o temperamentales no quiere decir que no puedas interpretar a uno compasivo, amable y noble. Asimismo, tu trasgo puede rechazar la suciedad y la miseria en las que estos exiliados parecen sentirse cómodos. Es más, tu trasgo podría ser bastante quisquilloso en cuanto a la higiene personal. Así que, si bien las sugerencias de trasfondo aportan un concepto de personaje listo para jugar, siéntete libre de ampliar, alterar u omitirlas para interpretar al personaje que tú tienes en mente.

Idiomas de la Marca del Norte

Los siguientes idiomas se usan por toda la Marca del Norte.

- **Común:** la lengua común (o solamente común) es el idioma más usado en las devastadas tierras del Imperio. Su origen se debe a la unión de varios dialectos regionales por parte de los mercaderes para facilitar el comercio. Posee un alfabeto propio.
- **Lengua negra:** idioma gutural lleno de fuertes consonantes, la lengua oscura tuvo su origen hace cientos de años en Gog, el reino maldito que se extendía por todo Rûl y que fue reducido hasta su destrucción por los fundadores del Imperio. A pesar de que la mayoría de los eruditos la consideran una lengua muerta, hombres-bestia, miembros de oscuras sectas y todo aquel en busca de conocimientos prohibidos, estudian y hablan este idioma.
- **Enano:** el idioma de los enanos está lleno de sonidos ásperos, posee un léxico muy meticuloso y muchas palabras largas y compuestas. Usa un alfabeto rúnico.
- **Élfico:** el idioma usado por los elfos posee un ritmo suave y musical, perfecto para el canto y recitar poesía. El élfico posee una escritura única con una grafía que une las distintas palabras armónicamente.
- **Alto arcaico:** se trata del idioma de los eruditos y los usuarios de magia, raramente usado en conversaciones. Usa el mismo alfabeto que la lengua común.
- **Troll:** el idioma de los trolls es tan desagradable al oído como bello es el élfico. Lo hablan casi exclusivamente trolls y Gigantes, y suena como una mezcla de gruñidos y ladridos. Usa un alfabeto rúnico parecido al enano.
- **Lengua secreta:** muchas organizaciones usan idiomas secretos para comunicarse. La emplean druidas, asesinos e incluso exploradores.
- **Lenguas muertas:** muchos idiomas han dejado de usarse con el tiempo. El DJ puede decidir introducir en el juego idiomas cuya población ya no existe o que han ido perdiendo uso con el tiempo. Estas lenguas pueden ser importantes a la hora de descifrar antiguos tomos y pergaminos.

Los rasgos del linaje

Las estadísticas son números que describen las capacidades de tu personaje. Anota la información en los respectivos espacios de la hoja de personaje. Las mecánicas incluyen lo siguiente.

Atributos

Cuatro atributos describen las capacidades fundamentales del personaje. Son Fuerza, Agilidad, Intelecto y Voluntad. Para cada atributo tienes un **valor** y un **modificador**. Para saber más acerca del significado de los atributos y cómo se usan los valores y los modificadores, consulta el **Capítulo 2**.

Valores

Un valor es una cifra que oscila entre 1 y 20. La gente normal suele tener un 10. Anota los valores iniciales de tu linaje en los espacios correspondientes de la hoja de personaje.

- **Ajustar valores:** puedes incrementar un valor en 1 reduciendo otro en la misma proporción. Solo puedes realizar este ajuste una vez.
- **Aumentar valores:** tus valores aumentan a medida que aumenta el nivel del grupo.

Modificador

El valor determina el modificador, que equivale al valor menos 10. Así pues, si tienes Fuerza 12, tu modificador de Fuerza será +2. Anota los modificadores de cada atributo en el espacio correspondiente.

Características

Además de los atributos, tu personaje cuenta con diversas características, como Defensa, Salud, tasa de curación, Percepción, Tamaño, Velocidad, Poder, Daño, Locura y Corrupción. Tu **Linaje** te indica el valor que tienes que asignar a cada una. Para saber más acerca del significado de las Características y cómo se usan los valores , consulta el **Capítulo 2**.

Idiomas y profesiones

Tu linaje indica los idiomas que puedes hablar asi como leer y escribir. Consulta la barra lateral de los **Idiomas de la Marca del Norte** para conocer su descripción. Además, tu linaje puede proporcionarte una profesión adicional. Las profesiones se describen después de los linajes en este mismo capítulo.

Talentos

Anota los talentos otorgados por tu linaje y sus respectivas descripciones en la hoja de personaje.

Beneficios de nivel 4

Obtienes los beneficios de nivel 4 cuando el grupo alcanza dicho nivel.

Tablas de linajes

Cada linaje cuenta con varias tablas que puedes usar para determinar el trasfondo de tu personaje, así como su aspecto, personalidad y otros elementos narrativos. Puedes tirar los dados para determinar dichos elementos aleatoriamente, escogerlos o buscar otra solución. Al observar cada referencia de las tablas, ten en cuenta que las descripciones son relativas a tu linaje, de modo que tu personaje podría ser bajo para ser un trasgo o un orco que repele a los de su especie en cuanto al aspecto.

Hoja de personaje

Una hoja de personaje, como la que se encuentra al final de este suplemento, tiene espacios para que anotes las mecánicas más importantes de tu personaje. Puedes usar una copia de la que se proporciona o anotar la información en un papel. En cualquier caso, tendrás que consultar esta información durante la partida.

Autómata

Los autómatas son seres mecánicos compuestos de placas metálicas, engranajes, cables, resortes y demás piezas a los que se vincula un alma sacada del Inframundo. Esta magia ata el alma a la máquina, pero le permite manipular el cuerpo únicamente cuando sus piezas internas están en movimiento. Todos los autómatas tienen llaves en alguna parte del cuerpo, y mientras tenga cuerda, serán capaces de moverse, pensar y actuar como seres vivos. Si la llave deja de tener cuerda (de girar), el autómata entra en letargo y queda reducido a un mero objeto.

- **Nombres comunes:** normalmente, los autómatas tienen los nombres que les dan sus creadores. Puede tratarse de apodos o una sucesión de letras y números. Los autómatas pueden elegir nombres que les parezcan interesantes o recurrir a los que están presentes en los recuerdos de su alma vinculada.

Crear un autómata

Atributos iniciales: Fuerza 9, Agilidad 8, Intelecto 9, Voluntad 9
Percepción: equivale a Intelecto
Defensa: 13
Salud: equivale a Fuerza
Tasa de curación: equivale al 25% de Salud, redondeando a la baja
Tamaño 1, **Velocidad** 8, **Poder** 0
Daño 0, **Locura** 0, **Corrupción** 0
Idiomas y profesiones: sabes hablar común.
Inmune a daño por enfermedad y veneno; dormido, enfermo, fatigado, envenenado
Llave: tienes una llave insertada en alguna parte de tu cuerpo que no puedes alcanzar. Mientras la llave esté insertada y girando, se te considera un ser vivo. Cuando se detiene, te conviertes en un objeto. Tu llave deja de girar cuando quedas incapacitado, así como al final de cualquier ronda en la que hayas obtenido un total de 0 o menos en una prueba o tirada de ataque.

Mientras seas un objeto, no podrás realizar acciones, moverte, hablar o percibir el entorno. Cualquiera que pueda llegar hasta ti, podrá dar cuerda a la llave. Si no estás incapacitado, volverás a la vida. Si lo estás, tira 1d6. Si obtienes 3 o menos, no hay efecto. Si obtienes 4 o más, curas 1 punto de daño y vuelves a la vida al final de la ronda.

Si bien eres un objeto mientras estás incapacitado, sigues estando sujeto a las reglas para criaturas en este estado.

Cuerpo mecánico: no comes, ni bebes, ni respiras. No envejeces y no puedes transformarte en un ser no muerto. Tu cuerpo mecánico te imposibilita nadar, de modo que te hundes hasta el fondo cada vez que te sumerjas en cualquier líquido.
Reparar daño: cuando estás consciente, tu daño se cura como el de cualquier otro ser vivo. Si eres un objeto, otro personaje puede emplear una acción para iniciar una reparación con un kit de herramientas. La reparación debe durar al menos cuatro horas. Al final de este tiempo, el personaje hará una prueba de Intelecto con 1 desventaja. Si tiene éxito, te curas de tanto daño como tu tasa de curación.

Autómata experto de nivel 4

Características: Salud +5

Aprendes un conjuro u obtienes el talento A toda potencia.

A toda potencia: puedes realizar una acción más por turno. Al finalizar tu turno, tira 1d6. Si obtienes un número impar, te conviertes en objeto al final de la ronda.

Edad

3d6	Edad
3-8	Eres nuevo; tienes 5 años o menos.
9-12	Tienes experiencia; entre 6 y 10 años.
13-15	Eres viejo; entre 11 y 50 años.
16-17	Eres muy viejo; entre 51 y 150 años.
18	Eres antiquísimo; 151 años o más.

Función

1d20	Función
1-4	Eres una máquina de guerra. Fuerza o Agilidad +1.
5-8	Fuiste construido para trabajar. Fuerza +2.
9-12	Fuiste construido para usar la magia. Intelecto o Voluntad +2.
13-16	Fuiste construido para reunir información o asesinar. Agilidad o Intelecto +2.
17-20	Fuiste construido para una función desconocida. Aumenta cualquier atributo de tu elección en +2

Forma

3d6	Forma
3	Eres un pequeño autómata alado. Resta 5 a tu Salud y reduce tu Tamaño a la mitad. Puedes volar, pero deber aterrizar al final de tu movimiento o te caerás. Mides 90 centímetros y pesas 25 kilos.
4-5	Eres un autómata con forma arácnida y manos funcionales. Reduce tu Tamaño a la mitad. Ignora los efectos de terreno difícil cuando trepes. Mides 90 centímetros y pesas 25 kilos.
6-9	Eres un pequeño autómata con forma humanoide. Reduce tu Tamaño a la mitad. Mides 1 metro y pesas 35 kilos.
10-15	Eres un autómata humanoide. Mides 1,85 metros y pesas 135 kilos.
16-17	Eres un autómata humanoide grande. Aumenta tu Tamaño a 2, pero reduce Velocidad y Defensa también en 2. Mides 3 metros y pesas 340 kilos.
18	Eres un autómata gigantesco y la parte inferior del cuerpo similar a la de un caballo. Aumenta tu Tamaño a 2 y reduce tu Velocidad en 2 y tu Defensa en 3. Mides 1,85 metros de largo y alto y pesas 340 kilos.



ASPECTO

3d6	Aspecto
3	Tienes un aspecto extraño y perturbador.
4	Pareces tosco y deforme.
5-6	Pareces desgastado, roto y en mal estado de conservación.
7-8	No tienes rasgos faciales ni marcas distintivas.
9-12	Tus rasgos faciales son apenas una insinuación.
13-14	Pareces bien construido y en buen estado.
15-16	Tienes un cuerpo estilizado y ornamentado.
17	Tienes un cuerpo adornado con grabados y joyas ornamentales..
18	Tienes un cuerpo exquisito, engalanado con elaborados grabados y joyas ornamentales, y ribeteado con metales preciosos. Si te desmantelan, tus piezas valen 1d6 coronas de oro.

TRASFONDO

1d20	Trasfondo
1	Tu alma procede del infierno. Empieza el juego con 1d3 puntos de Corrupción.
2	Tu alma fue arrancada del Inframundo antes de poder olvidar su anterior vida. Empieza el juego con 1d6 puntos de Locura y añade una profesión adicional.
3	Has permanecido 1d20 años en letargo.
4	Tu creador te ha tratado mal. Escapaste y ahora temes que te encuentre.
5	El fuego, las plagas y los monstruos destruyeron tu hogar y eres el único superviviente.
6	Te robaron del taller donde te construyeron y has vivido 1d6 años como esclavo.
7	Los trasgos te capturaron y a punto estuvieron de desmontarte para piezas de recambio. Has reemplazado los componentes que te faltaban con trozos de madera, viejas armas y demás chatarra.
8	Cuando tu creador murió, se te abrieron las puertas para buscar tu propio camino en el mundo.
9	Te caíste de un barco y has caminado por el fondo durante 2 años hasta llegar a la costa.
10	Has trabajado durante 1d6 años para cumplir con tu función.
11	Escoge a un miembro del grupo. Ese personaje te encontró y te dio cuerda. Estás en deuda con él.
12	Eres uno de otros 1d6 autómatas que fueron construidos a la vez. Esperas poder encontrarlos algún día.
13	Fuiste construido para ser traductor. Hablas un idioma adicional.
14	Fuiste construido para ser escriba. Sabes leer y escribir común.
15	Tu creador te dio la libertad para que fueses en busca de tu destino.
16	No recuerdas tu pasado. No sabes de dónde vienes o cómo llegaste donde estás.
17	Has construido un monumento duradero en tu comunidad.
18	Has encontrado un críptico mensaje en tu cuerpo. Aún no lo has descifrado.
19	Tienes una espada ensamblada a uno de tus brazos.
20	Has encontrado dinero y empiezas el juego con 2d6 peniques de cobre.

PERSONALIDAD

3d6	Personalidad
3	Odias a todo ser vivo y disfrutas acabando con ellos.
4	Te aterra la posibilidad de entrar en letargo.
5-7	Tu cuerpo te confiere potencia y fuerza. Las usas para imponer tu voluntad sobre los demás.
8	No pediste esta vida, pero le sacarás el mayor provecho ya que la tienes.
9-13	Buscas el significado de un mundo en el que no hay un sitio para ti.
14	Fuiste creado para servir. Dedicas tu vida a ayudar a los demás.
15	No sabes cómo encajar en este mundo, pero te pasarás la vida intentándolo.
16-17	Obedeces las instrucciones de cualquiera que consideres una autoridad.
18	Tu creador te dio tres mandamientos y debes obedecerlos.

CAMBIADO

Las hadas crearon a los cambiados para disimular la ausencia de los niños que raptaban. Los hacen a partir de materiales naturales a los que otorgan el aspecto del niño desaparecido gracias a la magia. Dicha magia suele desaparecer al cabo de unas semanas, pero a veces persiste y permite que el cambiado crezca hasta convertirse en una persona real.

- **Muchas máscaras:** los cambiados emplean su naturaleza mágica para adoptar la forma de cualquiera que hayan visto. Adoptan diferentes formas para ocultar su verdadera naturaleza, formas que, para muchos, son horribles y perturbadoras. Sin su disfraz, los cambiados parecen humanoides hechos con tierra, ramas y piedras, con un brillo verde en los ojos dispuestos en un rostro, por lo demás, carente de más rasgos. Los cambiados en su aspecto natural miden 1,5 metros y pesan hasta 40 kilos.
- **Identidades cambiantes:** el constante cambio de identidad obra un efecto perjudicial en la personalidad del cambiado. La mayoría imitan las actitudes y aspectos de quienes los rodean, careciendo de una perspectiva específica acerca de sí mismos o, en caso contrario, enterrándola tan profundamente que no son capaces de recordar quiénes empezaron siendo o a qué aspiran a convertirse.
- **Nombres comunes:** cuando no usan el nombre de la persona que están suplantando, los cambiados emplean apodos como Tímido, Bufón, Júbilo, Grajo, Sombra, Seda o Travieso.

CREAR UN CAMBIADO

Atributos iniciales: Fuerza 9, Agilidad 10, Intelecto 10, Voluntad 10
Percepción: equivale a Intelecto +1
Defensa: equivale a Agilidad
Salud: equivale a Fuerza
Tasa de curación: equivale al 25% de la Salud, redondeando a la baja
Tamaño: 1, **Velocidad:** 10, **Poder:** 0
Daño 0, **Locura** 0, **Corrupción** 0
Idiomas y profesiones: sabes hablar común.
Inmune al daño por enfermedad; hechizado, enfermo
Vulnerabilidad al hierro: estás en desventaja cuando entras en contacto con este material.
Visión en las sombras: puedes ver zonas ensombrecidas como si estuvieran iluminadas.
Robar identidad: puedes usar una acción para alterar tu aspecto y parecerte a cualquier ser vivo que puedas ver a corta distancia. El objetivo debe tener un Tamaño de 1 o 1/2, tener una forma humanoide y ser de carne y hueso. Tu cuerpo cambia para parecerte a ese ser, si bien la ropa y las posesiones permanecen inalteradas. El efecto dura hasta que vuelvas a usar este talento. Si quedas incapacitado o tocas un objeto de hierro, recuperas inmediatamente tu aspecto normal.

CAMBIADO EXPERTO DE NIVEL 4

Características: Salud +4

Aprendes un conjuro u obtienes el talento Ventaja de cambiaformas.

Ventaja de cambiaformas: puedes emplear una reacción en tu turno para usar Robar identidad. Asimismo, cuando robas la identidad de un ser, tus tiradas de ataque contra él se llevan a cabo con 1 ventaja mientras mantengas su aspecto.

EDAD AUTÉNTICA

3d6	Edad
3	Eres un niño, de 8 años o menos.
4-7	Eres un adolescente, de entre 9 y 14 años.
8-12	Eres un joven adulto, de entre 15 y 25 años.
13-15	Eres un adulto de mediana edad, de entre 26 y 40 años.
16-17	Eres un adulto anciano, de entre 41 y 60 años.
18	Eres un adulto venerable, de 61 años o más.

GÉNERO APARENTE

1d6	Género aparente
1-3	Pareces un hombre.
4-6	Pareces una mujer.

LINAJE APARENTE

3d6	Forma inicial
3-4	Pareces un trasgo. Consulta el apartado de linaje de **Trasgo** para determinar tu edad, constitución y aspecto.
5-7	Pareces un enano. Consulta el apartado de linaje de **Enano** para determinar tu edad, constitución y aspecto.
8-15	Pareces un humano. Consulta el apartado de linaje de **Humano** para determinar tu edad, constitución y aspecto.
16-17	Pareces un orco. Consulta el apartado de linaje de **Orco** para determinar tu edad, constitución y aspecto.
18	El DJ determina tu linaje, edad, constitución y aspecto.





TRASFONDO

D20	Trasfondo
1	Acabas de descubrir tu verdadera naturaleza y te está costando adaptarte a tu nueva realidad. Empiezas el juego con 1 punto de Locura.
2	No sabes que eres un cambiado. Crees que perteneces al linaje cuya forma adoptaste. Añade una profesión adicional al azar. No podrás usar Robar identidad hasta que seas incapacitado o toques el hierro por primera vez.
3	Fuiste esclavizado por una bruja que te obligó a hacer actos inimaginables. Empiezas el juego con 1 punto de Corrupción.
4	Asesinaste a una persona y te apoderaste de su identidad para vivir su vida. Empiezas el juego con 1 punto de Corrupción.
5	Cuando tus «padres» averiguaron lo que eres, te echaron de casa y te viste obligado a buscarte la vida por ti mismo.
6	Huiste de casa cuando averiguaste lo que eras y llevas muchos años viviendo con las hadas.
7	Te has ganado la enemistad de un cazador de brujas. Este adversario te persigue y tratará de matarte si se cruzan vuestros caminos.
8	Unos pueblerinos asustados te expulsaron de tu ciudad natal. Has llegado a odiarlos y estás planeando tu venganza.
9	La primera vez que robaste una identidad, también te llevaste algunos recuerdos de la víctima.
10	Te has ganado la vida ejerciendo tu profesión.
11	Te has enamorado, y tu amante está al corriente de tu verdadera identidad.
12	Tras ser desterrado de tu ciudad, un druida te acogió y te ha cuidado. Siempre tendrás un hogar con este personaje.
13	Has trabajado como informante de la Inquisición.
14	Has recibido una educación. Saber leer común.
15	Averiguaste un terrible secreto mientras te hacías pasar por otro. Elabora la naturaleza de ese secreto con el Director de Juego.
16	Tus padres te criaron a pesar de saber lo que eras. Su amor y su apoyo te han dado la estabilidad que necesitabas para adquirir una personalidad madura.
17	El elfo que te creó ha dado contigo recientemente y habéis trabado amistad. Puedes pedirle un favor hablando a una concha que te dio. El poder del favor solicitado depende de lo que establezca el DJ.
18	Has adoptado la forma de alguien famoso, poderoso e importante.
19	Tienes lazos con una organización criminal después de haber sido reclutado por tus dotes mágicas.
20	Has encontrado dinero y empiezas el juego con 2d6 peniques de cobre.

PECULIARIDADES

D20	Rareza
1	Siempre hablas en tercera persona.
2	Tus ojos tienen un brillo verde en la oscuridad.
3	Los animales se ponen nerviosos cuando están cerca de ti.
4	Solo puedes adoptar formas masculinas o femeninas.
5	Eres salvaje e impulsivo.
6	Siempre vuelves a la primera forma que adoptaste.
7	El olor del hierro te pone enfermo.
8	Tienes unas pesadillas horribles.

D20	Rareza
9	A veces oyes voces.
10	Sueles perder cosas pequeñas e insignificantes.
11	Una noche al año, pierdes tu talento de Robar identidad.
12	Solo puedes adoptar la apariencia de personas muertas.
13	Hablas en susurros.
14	Emites un extraño olor a tierra.
15	Eres incapaz de mantener tu ropa limpia.
16	No puedes emborracharte.
17	Siempre dices la verdad, tal como la conoces.
18	La carne te parece repulsiva.
19	Te ríes en los momentos más inadecuados.
20	Las formas que adoptas carecen de pelo o uñas.

PERSONALIDAD

3d6	Personalidad
3	Robas la forma de los demás para poder hacer lo que te apetezca sin afrontar las consecuencias. Te da igual cómo pueda afectar a otras personas.
4-5	Disfrutas adoptando formas que te permiten hacer travesuras.
6	Adoptas formas que te otorgan poder sobre los demás. El poder garantiza tu seguridad.
7-10	Adoptas otras formas por un beneficio, generalmente acceder a lugares que normalmente te son vedados.
11-13	Eres cauto en cuanto a las formas que adoptas. Tratas de no meterte en problemas y ser discreto con tus secretos.
14	Procuras hacer lo correcto y empleas tu disfraz para ayudar a los demás, así como para protegerte de tus enemigos.
15-16	Tu naturaleza es un don y lo usas para hacer lo que consideras correcto, aunque eso suponga molestar a otros.
17	Procuras conservar una forma el mayor tiempo posible; anhelas la estabilidad y darías lo que fuera para ser «normal».
18	Usas tus talentos para ayudar a los demás, para que el mundo sea un lugar mejor y enmendar lo que está mal.

ENANO

Los enanos viven debajo de las montañas, en intrincadas ciudades subterráneas. Desde allí lanzan expediciones hacia las profundidades en busca del oro y la plata que encierra la inquebrantable roca. Guardan sus tesoros en enormes cámaras y miran a las demás gentes con desconfianza, sospechando que todos anhelan sus riquezas. Los enanos tienen pocos amigos y escasa es la ayuda que reciben cuando las fuerzas de la oscuridad someten sus baluartes para hacerse con sus tesoros. Por ello, muchos enanos vagan por el mundo, huérfanos de hogar y amigos, en busca de un nuevo lugar en el que poder echar raíces.

- **Lo más importante es la barba:** los enanos tienen un cuerpo fuerte y robusto, brazos musculosos y prominentes barrigas que acreditan su afición al alcohol y la comida. Todos los enanos, hombres y mujeres, cuentan con un elaborado vello facial que recogen y trenzan según los diseños de sus respectivos clanes y decoran con anillas de oro y plata, o engrasan para adquirir formas inusuales. Otros enanos lucen llamativos bigotes o densas perillas que les llegan por debajo de la cintura.
- **Pequeños, pero pesados:** los enanos miden entre 90 centímetros y 1,2 metros, y pueden llegar a pesar más de 100 kilos. Su piel abarca la misma gama cromática que los humanos, pero suele estar mugrienta y arrugada debido a su trabajo en las minas y las forjas.
- **Hoscos y suspicaces:** gruñones, criticones y suspicaces, los enanos tienen pocos amigos más allá de su propia raza. Codician los tesoros, pero su ambición se ve contrapesada por la certeza de que los antepasados siempre están observando. Por esa razón, los enanos se comportan honorablemente, ya que no desean avergonzar al clan.
- **Nombre comunes:** Anise, Brunhild, Doogan, Erika, Franz, Grete, Guntur, Heida, Helmut, Ilse, Martok, Oda, y Ragnar.

CREAR UN ENANO

Atributos iniciales: Fuerza 10, Agilidad 9, Intelecto 10, Voluntad 10
Percepción: equivale a Intelecto +1
Defensa: equivale a Agilidad
Salud: equivale a Fuerza +4
Tasa de curación: equivale al 25% de la Salud, redondeando a la baja
Tamaño: 1/2, **Velocidad:** 8, **Poder:** 0
Daño: 0, **Locura:** 0, **Corrupción:** 0
Idiomas y profesiones: sabes hablar común y hablar, leer y escribir enano.
Visión en la oscuridad: puedes ver en las sombras o en oscuridad total a media distancia como si hubiese luz. Más allá de esta distancia, trata la oscuridad como sombras y las sombras como si hubiese luz.
Criatura odiada: escoge una criatura de la tabla **Odio**. Tu personaje obtiene 1 ventaja en las tiradas de ataque contra una criatura que odia.
Constitución robusta: sufres la mitad de daño por veneno. Recibes 1 ventaja en las tiradas para eliminar o tratar el envenenamiento.

ENANO EXPERTO DE NIVEL 4

Características: Salud +6

Aprendes un conjuro u obtienes el talento Puesta a punto.

Puesta a punto: puedes emplear una acción para curar un daño equivalente a tu tasa de curación y eliminar una de las siguientes aflicciones: fatigado, mermado o envenenado. Una vez usado este talento, no podrás volver a hacerlo hasta que hayas descansado.

EDAD

3d6	Edad
3	Eres un niño, de 20 años o menos.
4-7	Eres un adolescente, de entre 20 y 30 años.
8-12	Eres un joven adulto, de entre 31 y 50 años.
13-15	Eres un adulto de mediana edad, de entre 51 y 100 años.
16-17	Eres un adulto anciano, de entre 101 y 150 años.
18	Eres un adulto venerable, de más de 151 años.



CONSTITUCIÓN

3d6	Constitución
3	Eres bajo y escuálido.
4-6	Eres bajo y gordo.
7-8	Eres un poco más bajo que los demás enanos.
9-12	Eres de constitución media
13-15	Tienes una barriga magnífica.
16-17	Eres alto.
18	Eres alto y pesado.

ASPECTO

3d6	Aspecto
3-4	Tienes un aspecto monstruoso, debido probablemente a una vida difícil, llena de complicaciones. Tu cara es una masa de cicatrices, y probablemente te falte una oreja, un ojo o la nariz. También tienes hábitos poco habituales, como clavarte clavos en la cabeza o embadurnarte con grasa de troll.
5-6	Posees varias características interesantes que se complementan para darte una apariencia bastante repulsiva. Porquería proveniente de las excavaciones, parásitos que infestan tu pelo, una piel cruzada por cicatrices a medio sanar y un rico aroma a vómito no hacen sino contribuir a que tengas una apariencia y estilo peculiares.
7-8	Pareces el típico enano, peludo, corpulento y sucio.
9-11	Te cuidas más que la mayoría de los enanos y llevas el vello facial bien peinado.
12-15	Te enorgulleces de tu aspecto. Te mantienes aseado, lubricas tu vello facial con aceites y puede que lo recojas o lo ates con anillos metálicos.
16-18	Eres bastante atractivo para ser un enano. Tienes unos rasgos bellos, buen porte y una voz profunda. Te enorgulleces de tu aspecto.

ODIO

1d20	Criatura odiada
1-2	Ogros
3-4	Trogloditas
5-6	Hombres bestia
7-8	Orcos
9-10	Trasgos
11-12	Elfos
13-14	Trolls
15-16	Gigantes
17-18	Dragones
19-20	Demonios

TRASFONDO

1d20	Trasfondo
1	Vendiste tu alma a un demonio para ganar una fortuna. El demonio te traicionó y te ha dejado sin una moneda. Empiezas el juego con 1 punto de Corrupción.
2	Tus antepasados se te aparecieron en una visión y te han mandado recuperar una reliquia legendaria.
3	Mataste a un ser querido accidentalmente.
4	Robaste oro de un clan rival y el delito te avergüenza.
5	Luchaste contra las criaturas que odias y perdiste.
6	Trajiste la deshonra a tu clan y a tu persona. Vives en el destierro en busca de redención, aunque esta venga en forma de una gloriosa muerte.
7	Fuiste hecho prisionero por las criaturas que odias. Viviste como esclavo durante 2d6 años.
8	Las criaturas que odias arrasaron tu hogar y aniquilaron a tu clan.
9	Sobreviviste a un derrumbamiento y ahora te pones un poco nervioso cuando vas bajo tierra.

1d20	Trasfondo
10	Te has ganado la vida ejerciendo tu profesión.
11	Eres un servidor fiel del Rey de los Enanos.
12	Eres un dotado artesano. Añade Artesano (cualquiera) a tu lista de profesiones.
13	Has viajado mucho. Hablas un idioma adicional.
14	Has heredado un hacha o un martillo de guerra de un antepasado.
15	Has descubierto una veta de oro bajo tu montaña natal.
16	Perseguiste y ayudaste a matar a una criatura que odias.
17	Llevaste a cabo una gran gesta y eres un héroe para tu clan.
18	Tienes la llave de una antigua cámara del tesoro olvidada para los enanos desde hace mucho tiempo.
19	Eres el heredero legítimo de un bastión conquistado por los enemigos de tu pueblo.
20	Has encontrado dinero y empiezas el juego con 2d6 peniques de cobre.

PERSONALIDAD

3d6	Personalidad
3	Tu odio tiene vida propia. Te guía, te da fuerzas y te ayuda a triunfar sobre tus enemigos.
4	Buscas una muerte gloriosa matando a tus enemigos.
5-6	Amas el oro por encima de todas las cosas. Te encanta su tacto, el sonido que hace y su sabor.
7-8	Crees que los demás ansían tu riqueza. Tu deber es proteger lo que es tuyo a cualquier precio.
9-12	Tu honor es tu vida. Jamás harías nada que deshonrase a los tuyos.
13-14	Vives para servir a la voluntad de tus antepasados, las costumbres de tu pueblo y el bien común.
15-16	Crees que tu pueblo debe trascender la avaricia y la suspicacia. En estos tiempos oscuros, hay que unirse para vencer al funesto destino que aguarda a todo el mundo.
17	No confías ni te gusta nadie que no sea un enano, pero a veces sirven para algo.
18	Las costumbres de tu pueblo te dan igual. Ha llegado el momento de dejar atrás las polvorientas cavernas y buscar fortuna en otra parte.

HUMANO

La determinación, el ingenio y su amplia población permitieron que la humanidad se alzase desde sus humildes y primitivos orígenes para convertirse en el pueblo más numeroso y extendido del mundo. Pocos son los rincones que se han resistido a la expansión humana, y pueden encontrarse asentamientos suyos en montañas, pantanos, desolados yermos o fértiles llanuras. La civilización humana ha definido los últimos mil años de historia y lo sigue haciendo a pesar de las sombras que se ciernen.

- **Mucha variedad:** la humanidad se compone de numerosos grupos étnicos. Los tonos de piel varían desde el negro hasta el albino, pasando por verde, azul, naranja o rosa entre más colores. Algunos humanos tienen pieles con diseños exóticos, a rayas, y una densidad de vello corporal que va desde el denso pelaje hasta la ausencia total. También se presentan en muchas formas y tamaños. Oscilan entre los 90 centímetros y los 2 metros de altura, y entre 20 y 225 kilos o más de peso. La mayoría de los humanos tiene una esperanza de vida de unos setenta años.
- **El número hace la fuerza:** la comunidad desempeña un papel fundamental en la civilización humana. La gente es más fuerte trabajando unida que individualmente. El tribalismo resultante ha supuesto un pilar fundamental y un valioso recurso para la expansión, pero también es fuente de conflictos y suele degenerar en violencia entre los distintos grupos rivales.
- **Carácter diverso:** nobles o rudos traidores, virtuosos o malvados, valientes o cobardes, avariciosos o altruistas, la mayoría de los humanos se halla en algún lugar entre estos extremos y se comporta de manera que beneficie tanto a sus intereses como a los de sus seres queridos.
- **Tendencias religiosas:** pocos humanos ponen en cuestión la existencia de los dioses y muchos encuentran el significado de la vida en la adoración de uno o varios. En la Marca del Norte, los humanos pueden pertenecer al Culto del Nuevo Dios, seguir los preceptos de la Antigua Fe o practicar la brujería. Consulta el **Capítulo 8** para conocer más detalles acerca de las religiones.
- **Nombres comunes:** Aengus, Agnes, Aine, Alice, Anselm, Beatrice, Breandan, Caitlin, Charles, Cormac, Ella, Fiona, Geoffrey, Giselle, Henry, Hugh, Joan, John, Kane, Kiera, Manfred, Margery, Oriel, Richard, Robert, Roisin, Rordan, Rosalind, Saraid, Seamus, Walter e Yvonne.

CREAR UN HUMANO

Atributos iniciales: Fuerza 10, Agilidad 10, Intelecto 10, Voluntad 10. Escoge un atributo e increméntalo en 1.
Percepción: equivale a Intelecto.
Defensa: equivale a Agilidad.
Salud: equivale a Fuerza.
Tasa de curación: equivale al 25% de la Salud, redondeado a la baja.
Tamaño: 1/2 o 1, **Velocidad:** 10, **Poder:** 0
Daño 0, **Locura** 0, **Corrupción** 0
Idiomas y profesiones: hablas común y un idioma adicional o, en su lugar, puedes añadir una profesión al azar.

EXPERTO HUMANO DE NIVEL 4

Características: Salud +5

Aprendes un conjuro u obtienes el talento Decidido.

Decidido: cuando obtienes 1 en un dado de ventaja, puedes repetir la tirada y quedarte con el nuevo resultado.

TRASFONDO

D20	Trasfondo
1	Has muerto y vuelto a la vida. Empiezas el juego con 1d6 puntos de Locura.
2	Has sufrido una breve posesión demoníaca. Empiezas el juego con 1 punto de Corrupción.
3	Has pasado 1d6 años preso en una mazmorra.
4	Has asesinado a alguien a sangre fría. Empiezas el juego con 1 punto de Corrupción.
5	Has padecido una terrible enfermedad y te has recuperado.
6	Has pertenecido a un extraño culto y has visto muchas cosas raras. Empiezas el juego con 1 punto de Locura.



D20	Trasfondo
7	Las hadas te han mantenido preso durante 1d20 años.
8	La pérdida de un ser querido te sigue atormentando.
9	Has perdido un dedo, unos cuantos dientes o una oreja, o tienes una cicatriz.
10	Te has ganado la vida ejerciendo tu profesión.
11	Te has enamorado y la relación terminó bien o sigue vigente.
12	Tienes cónyuge y 1d6-2 hijos (mínimo 0).
13	Has viajado mucho. Hablas un idioma adicional.
14	Has recibido una educación. Sabes leer común.
15	Has salvado a tu ciudad o pueblo de terribles monstruos.
16	Desbarataste una conspiración para asesinar a alguien importante o llevaste al asesino ante la justicia.
17	Has realizado una gran gesta y eres un héroe para tus vecinos.
18	Has encontrado un viejo mapa del tesoro.
19	Alguien importante y poderoso te debe un favor.
20	Has encontrado dinero y empiezas el juego con 2d6 peniques de cobre.

PERSONALIDAD

3d6	Personalidad
3	Eres cruel, retorcido y egoísta. Disfrutas con el sufrimiento ajeno.
4	Eres errático e impredecible. Te cuesta mantener tu palabra y sueles comportarte de forma caprichosa.
5-6	El poder otorga la razón. La obediencia a la autoridad es tu mayor ideal.
7-8	Primero tú y después tú. No te cuesta traicionar a los amigos.
9-12	Tus intereses y los de tus amigos están por encima de todo lo demás.
13-14	Ayudas a los demás porque es lo correcto.
15-16	Tratas de hacer lo que crees correcto, aunque quebrante la ley o los convencionalismos.
17	El honor y el deber guían todas tus acciones.
18	Te encomiendas a causas justas y nobles y nunca traicionas tus creencias, incluso si el hacerlo pudiera salvarte la vida.

RELIGIÓN

3d6	Religión
3	Perteneces a una secta dedicada a un poder oscuro.
4	Perteneces a una secta herética.
5-6	Te criaste en la enseñanza de la brujería.
7-10	Sigues los preceptos de la Antigua Fe.
11-15	Perteneces al Culto del Nuevo Dios.
16-18	No profesas religión alguna.

EDAD

3d6	Edad
3	Eres un niño, de 11 años o menos.
4-7	Eres un adolescente, de entre 12 y 17 años.
8-12	Eres un joven adulto, de entre 18 y 35 años.
13-15	Eres un adulto de mediana edad, de entre 36 y 55 años.
16-17	Eres un adulto anciano, de entre 56 y 75 años.
18	Eres un adulto venerable, de 76 años o más.

CONSTITUCIÓN

3d6	Constitución
3	Eres bajo y delgado.
4	Eres bajo y entrado en kilos.
5-6	Eres bajo.
7-8	Eres delgado.
9-12	Tienes una talla y peso medios.
13-14	Tienes algo de sobrepeso.
15-16	Eres alto.
17	Eres alto y delgado.
18	Eres muy alto y pesado.

ASPECTO

3d6	Aspecto
3	Eres horrible. Pareces un monstruo. Los niños lloran al verte, los débiles de corazón se desmayan a tu paso y una persona incluso vomitó al verte la cara de cerca.
4	Eres feo y la gente encuentra tu cara desagradable debido a una cicatriz, un quiste, unas cejas fuera de lo normal, forúnculos, abscesos, ojo vago o lloroso, o algo similar.
5-6	La mayoría te consideran del montón: no llegas a feo, pero eres algo peor que la media.
7-8	Eres bastante soso La gente se percata de tu presencia, pero no impresionas a nadie.
9-12	Estás en la media. Eres del montón.
13-14	Tienes una cualidad física que te hace atractivo. Pueden ser unos ojos bonitos, labios, pelo, percha u otra cosa.
15-16	Varios rasgos físicos te hacen bastante atractivo.
17	Eres una de las mayores bellezas de estas tierras y pocos son los que te superan en aspecto. No pasas desapercibido.
18	La belleza misma se sonroja a tu paso. Eres tan llamativo que todas las miradas se vuelven hacia ti. La gente se queda embelesada contigo, balbucean y se sienten nerviosos cuando les prestas atención. Existe una fina línea entre el amor y el odio. Si rechazas a las personas que embelesas, la admiración puede tornarse en resentimiento e incluso odio.

ORCO

Considerados durante mucho tiempo como los soldados perfectos, los orcos han roto las cadenas de su esclavitud y se han rebelado contra sus señores imperiales en una guerra que amenaza con ahogar al Imperio en sangre.

- **Temibles y poderosos:** con sus poderosas y amenazadoras figuras, los orcos hacen sombra a los hombres. La mayoría tienen el cuerpo cubierto de un pelo grueso y áspero. Algunos se lo afeitan en grotescos y lascivos diseños para acentuar sus temibles rasgos. Una piel llena de manchas, que va desde el blanco hueso hasta el casi negro, con ampollas y cicatrices debidas a los fallos de la magia que los creó, les otorga una apariencia espantosa a la que contribuyen en parte sus bastas y acentuadas facciones. La mayoría de los orcos tienen narices chatas y grandes bocas llenas de afilados dientes, con uno o dos colmillos. Miden entre 1,80 y 2,5 metros y pesan entre 90 y 275 kilos.
- **Creados para matar:** los malignos magos que servían al Imperio crearon a los orcos a partir de prisioneros jotun traídos desde el helado sur para enfrentarse al dictamen del Trono de Alabastro. Usando magia oscura, los magos arrancaron toda traza de humanidad de estos guerreros gigantes hasta reducirlos prácticamente a animales salvajes. El Imperio usó a estos nuevos soldados en las guerras de conquista que asegurarían su hegemonía durante mil años.
- **La rebelión de los esclavos:** después de siglos de esclavitud, los orcos se rebelaron contra sus amos. Los rumores dicen que el Rey Orco, Drudge, estranguló al Emperador con sus propias manos y se hizo con el trono. Otros dicen que los orcos han firmado un pacto impío con El Adversario y que, incluso ahora, marchan a la conquista de otras provincias. Sean ciertos o no, los rumores han hecho mella y orcos de todos los rincones del Imperio han abandonado sus puestos o masacrado a sus amos.
- **Nombres comunes:** Bastardo, Juanete, Caramuerto, Dedolarva, Odio, Matador, Mung, Tenazas, Puño Apestoso y Jefazo, entre otros.

CREAR UN ORCO

Atributos iniciales: Fuerza 11, Agilidad 10, Intelecto 9, Voluntad 9
Percepción: equivale a Intelecto +1
Defensa: equivale a Agilidad.
Salud: equivale a Fuerza.
Tasa de curación: equivale al 25% de la Salud, redondeando a la baja.
Tamaño 1, **Velocidad** 12, **Poder** 0
Daño 0, **Locura** 0, **Corrupción** 1
Idiomas y profesiones: hablas común y lengua negra.
Visión en las sombras: puedes ver zonas ensombrecidas como si estuvieran iluminadas.

ORCO EXPERTO DE NIVEL 4

Características: Salud +6

Aprendes un conjuro u obtienes el talento Furia desbordante.

Furia desbordante: cuando sufres daño, obtienes 1 ventaja en tu siguiente ataque antes del final de la siguiente ronda.

EDAD

3d6	Edad
3	Eres un niño, de 8 años o menos
4-7	Eres un adolescente, de entre 8 y 12 años.
8-12	Eres un joven adulto, de entre 13 y 18 años.
13-15	Eres un adulto de mediana edad, de entre 19 y 26 años.
16-17	Eres un adulto anciano, de entre 27 y 32 años.
18	Eres un adulto venerable, de 33 años o más.

CONSTITUCIÓN

3d6	Constitución
3	Eres bajo y fibroso.
4	Eres bajo y musculoso.
5-6	Eres bajo.
7-8	Eres delgado.
9-12	Eres de constitución media.
13-14	Eres corpulento.
15-16	Eres alto.
17	Eres alto y demacrado.
18	Eres un gigante entre los orcos.



ASPECTO

3d6	Aspecto
3-5	Eres grotesco. Tu cara es un amasijo de cicatrices. Gruesas cicatrices recorren todo tu cuerpo, cosidas con toscos puntos de cuero. Tienes franjas de llagas abiertas que dejan escapar pus a raudales y apestas a excrementos, sangre y descomposición.
6-8	Eres monstruoso, con unos rasgos toscos y brutales. Unas extrañas protuberancias asolan tu piel y unas feas cicatrices dibujan unas marcas dentadas a lo largo de tu pelaje.
9-12	Eres feo. Unos gruesos colmillos asoman desde tu ancha mandíbula, tienes una frente abombada y tus diminutos ojos se esconden profundamente en tu cráneo.
13-15	Eres el típico orco, sucio y desaliñado.
16-17	En cierto modo, tus rasgos son menos brutales, es posible que tengas un tono de piel poco habitual, pelaje de más y otros rasgos toscos.
18	Destacas entre los orcos. Tu cuerpo está notablemente libre de las cicatrices y heridas que afectan a tus congéneres, y además te encuentras en un buen estado de salud.

TRASFONDO

1d20	Trasfondo
1	Te has regodeado en la matanza de gente inocente. Ganas 2 puntos de Corrupción.
2	Fuiste poseído brevemente por un demonio. Ganas 1 punto de Corrupción.
3	Te has pasado 1d6 años en un reñidero, probando tus habilidades contra otros orcos para deleite de las masas.
4	Permaneciste leal al Imperio y luchaste contra otros orcos. Fuiste considerado traidor y desterrado.
5	Cogiste la lepra y has perdido la nariz y las orejas.
6	Fuiste condenado a remar en un barco de esclavos durante 1d6 años.
7	Fuiste castrado y nombrado guardia de las concubinas del emperador.
8	Tienes medio cuerpo cubierto de cicatrices de cuando quedaste atrapado en el estallido de un conjuro.
9	Escapaste de la esclavitud y has vivido en la naturaleza desde entonces.
10	Te has ganado la vida ejerciendo tu profesión.
11	Te enamoraste de una humana (o humano) y has sido despreciado por ello.
12	Has engendrado o dado a luz a 3d6 hijos. Tira 3d6 de nuevo y resta el resultado del número de hijos para saber cuántos siguen vivos (mínimo 0).
13	Has viajado mucho. Hablas un idioma adicional.
14	Has recibido una educación. Sabes leer común.
15	Luchaste valerosamente por el emperador y se te otorgó una medalla al valor.
16	Salvaste a un importante noble de un intento de asesinato.
17	Un humano rompió tus cadenas y te liberó para que pudieses encontrar tu lugar en el mundo.
18	Te quedaste la espada de un guerrero al que tú mismo mataste.
19	Los Dioses de la Sangre y el Hierro te visitan en tus sueños. Empiezas el juego con 1 punto de Locura.
20	Has encontrado dinero y empiezas el juego con 2d6 peniques de cobre.

PERSONALIDAD

3d6	Personalidad
3	Luchas para liberar a tu pueblo de la esclavitud.
4	Los orcos son más que los meros asesinos en los que el emperador los ha convertido. Son personas, con su corazón y su alma, sus sueños y ambiciones. Crees que debes elevarte sobre el salvajismo y encontrar tu sitio en el mundo.
5-6	El mundo se va al infierno. Pues que así sea.
7-8	Cuidas de ti mismo, tomas lo que quieres y haces lo que se te antoja.
9-12	¡Matar!
13-14	Jamás cuestionas las órdenes. Siempre haces lo que se te manda.
15-16	Anhelas la venganza y matarás a todos los que se interpongan en tu camino.
17	Crees que fuiste creado por una razón. Sin tus cadenas, no tienes propósito en la vida.
18	Crees que tu pueblo ha cometido crímenes en el nombre del emperador. Luchas por rectificar esos errores.

TRASGO

Hace mucho tiempo, la Reina de las Hadas exilió a los trasgos por un crimen que solo ella recuerda. Como parte de su castigo, les privó de su inmortalidad y les condenó a vivir sus días en el mundo de los mortales. Desde entonces, los trasgos se han infiltrado en las sociedades humanas, convirtiendo vertederos y sumideros en sus hogares, lugares en los que, para sorpresa de todos, parecen ser felices realizando los trabajos que nadie más quiere acometer. Buscar objetos de valor en la basura o rebuscar en las fétidas aguas que recorren los túneles subterráneos en busca de una pizca de oro o alguna moneda extraviada es todo lo que un trasgo necesita para no molestar a sus vecinos.

- **Aspecto variopinto y estrafalario:** todos los trasgos son bajos según el canon humano, pero la altura es lo único que tienen en común. No hay dos trasgos iguales. Todos tienen unas características físicas poco comunes que les distinguen entre sí, como hocicos de cerdo en vez de narices, colmillos, cuernos y una profusión de verrugas aparentemente móviles, así como otras desagradables manifestaciones de su corrupción física.
- **Extrañas costumbres:** muchos trasgos tienen costumbres extrañas. Algunos guardan sus uñas y excrementos en botellas y tarros para evitar que las brujas les roben los nombres. Otros golpean madera cuando necesitan un poco de suerte, guardan trozos de basura a modo de amuletos de la suerte o no se bañan nunca por temor a perder su esencia vital.
- **Nombres comunes:** a los trasgos les gusta el humor vulgar, como se demuestra en nombres como Resbalón, Incordio, Toseras, Goteo el Feo, Hachazo, El Vergas, Flemudo, Cagarruta, Viruela, Carapota, Fangoso, Mocoso o Vómito.

CREAR UN TRASGO

Atributos iniciales: Fuerza 8, Agilidad 12, Intelecto 10, Voluntad 9
Percepción: equivale a Intelecto +1
Defensa: equivale a Agilidad
Salud: equivale a Fuerza
Tasa de curación: equivale al 25% de la Salud, redondeando a la baja
Tamaño: 1/2, **Velocidad:** 10, **Poder:** 0
Daño 0, **Locura** 0, **Corrupción** 0
Idiomas y profesiones: hablas común y élfico.
Inmune a daño por enfermedad; hechizado, enfermo
Vulnerabilidad al hierro: quedas mermado mientras estés en contacto con el hierro.
Visión en las sombras: puedes ver zonas ensombrecidas como si estuvieran iluminadas.
Escurridizo: cuando haces una tirada para esconderte o moverte en silencio, haces una prueba de Agilidad con 1 ventaja.

TRASGO EXPERTO DE NIVEL 4

Características: Salud +4

Aprendes un conjuro u obtienes el talento Salir por patas.

Salir por patas: cuando una criatura que puedas ver falle una tirada de ataque contra tu Defensa o Agilidad, puedes emplear una reacción para retirarte.

EDAD

3d6	Edad
3	Eres un niño, de 6 años o menos.
4-7	Eres un adolescente, de entre 7 y 10 años.
8-12	Eres un joven adulto, de entre 11 y 25 años.
13-15	Eres un adulto de mediana edad, de entre 26 y 50 años.
16-17	Eres un adulto anciano, de entre 51 y 75 años.
18	Eres un adulto venerable, de 76 años o más.

CONSTITUCIÓN

3d6	Constitución
3	Eres bajo y flacucho.
4	Eres bajo y gordo.
4-6	Eres bajo.
7-8	Eres enjuto.
9-12	Eres de constitución media en cuanto a los trasgos.
13-14	Eres regordete.
15-16	Eres alto.
17	Eres alto y larguirucho.
18	Eres muy alto y pesado.

ASPECTO DISTINTIVO

1d20	Aspecto distintivo
1	Tienes una nariz larga y puntiaguda.
2	Tu piel es de un vivo color verde o naranja.
3	Tienes cabeza de perro.
4	Tienes un aspecto reptiliano, con unos pequeños cuernos que afloran desde la cabeza.
5	Tienes una sonrisa amplia y lasciva.
6	Tienes un hocico de cerdo en vez de nariz.
7	Tienes unos dedos largos y delgados.
8	Te crece un diente por la frente.
9	Tienes cola.
10	Un grueso pelaje cubre tus brazos y piernas.
11	Careces de vello corporal.
12	Tienes incontables verrugas.
13	Tienes un gran quiste en la espalda.



1d20	Aspecto distintivo
14	Tu barbilla es anormalmente larga y puntiaguda.
15	Un solitario cuerno te crece en la sien.
16	Tienes un solo ojo.
17	Tienes 1d6 dedos adicionales situados en cualquier parte del cuerpo que desees.
18	Tienes unas orejas enormes.
19	Tienes unas piernas achaparradas.
20	¡Invéntate algo!

COSTUMBRE EXTRAÑA

1d20	Costumbre
1	Guardas todas tus secreciones en pequeñas botellas que regalas a quien te cae bien.
2	Nunca te bañas.
3	Puntualizas tus frases con escupitajos.
4	Sufres de una tremenda flatulencia, aunque parece que no te das cuenta cada vez que te cuescas.
5	Solo comes golosinas.
6	Coleccionas los genitales de las criaturas que matas y te los pones como si fuesen joyas.
7	Lames las cosas cuya posesión reclamas.
8	Vistes ropas llamativas.
9	Te niegas a ponerte zapatos.
10	Tienes cucarachas como mascotas.
11	Siempre inspeccionas tus excrementos, poniéndolo todo perdido con los dedos.
12	Siempre llevas encima algo de hierro.
13	Hablas con voz cantarina.
14	Te comes un trozo de todas las criaturas que matas.
15	Lloras mucho.
16	Cuentas chistes verdes en los momentos menos oportunos.
17	Llevas un disfraz de niño y te niegas a quitártelo.
18	Tienes una gran colección de cucharas.
19	Te gusta esconderte.
20	¡Invéntate algo!

TRASFONDO

1d20	Trasfondo
1	Has pasado los últimos 1d6 años flotando en los vapores del alcohol. No te enorgulleces.
2	El Rey Trasgo te convirtió en un sapo. Te libraste de esa condena al convencer a una doncella elfa de que te besara. Al hacerlo, gritó y la mataste. Empiezas el juego con 1 punto de Corrupción.
3	Mataste accidentalmente a toda tu tribu.
4	Te quedaste huérfano y te criaron unas ratas gigantes.
5	Liberaste un demonio accidentalmente.
6	Te has pasado dos días convencido de que eras un temible perro. Empiezas el juego con 1 punto de Locura.
7	Una bruja te hizo su esclavo amante durante 1d6 años.
8	Los enanos casi aniquilaron a tu tribu. Eres uno de los 1d6 supervivientes.
9	Estuviste a punto de ahogarte cuando las alcantarillas se inundaron.
10	Te has ganado la vida ejerciendo tu profesión.
11	Escoge un personaje. Este personaje te salvó la vida y ahora estás en deuda con él.
12	Eres un criminal impenitente. Añade una profesión criminal al azar a tu lista de profesiones.
13	Has viajado mucho. Hablas un idioma adicional.

1d20	Trasfondo
14	Le robaste el cuchillo a un apuesto caballero.
15	Te colaste en Alfheim y le robaste un mechón de pelo a la Reina de las Hadas.
16	Has matado a cien ratas enfermas y te las has comido.
17	Fuiste el matón de un poderoso mago.
18	Encontraste un anillo de sello en las alcantarillas.
19	Eres el decimoséptimo hijo (o hija) del Rey de los Trasgos.
20	Has encontrado dinero y empiezas el juego con 2d6 peniques de cobre.

Personalidad

3d6	Personalidad
3	Eres un abusón y disfrutas atormentando a los que son más débiles que tú.
4	Te gusta la violencia, sobre todo cuando es caprichosa y carente de sentido.
5-6	Intentas elevarte por encima de la porquería y miseria del mundo que te rodea para hacer el bien en el mundo.
7-8	Te encanta gastar bromas pesadas a los demás y disfrutas con su sufrimiento.
9-12	Cuidas de ti mismo. ¡Al infierno con los demás!
13-14	¡Solo intentas seguir vivo!
15-16	Tu pueblo no merecía el exilio, pero es lo que hay. Crees que encontraréis un nuevo hogar y demostraréis a esos elfos apestosos que estaban equivocados.
17	Vives para servir a los más fuertes y poderosos.
18	Esperas poder redimir a tu pueblo a ojos de la Reina de las Hadas.

Profesiones

Las profesiones son ocupaciones, afanes y áreas de conocimiento concebidas ampliamente para darte todo el espacio necesario para definir a tu personaje de acuerdo con los demás elementos descriptivos obtenidos durante el proceso de creación. De este modo, de ti depende lo que haya hecho tu personaje en su entorno profesional, cómo llegó a ejercer y qué significado tiene en el contexto del resto de información que conoces acerca de tu personaje.

Profesiones iniciales

Empiezas el juego con dos profesiones. Puedes escoger tú o dejar que decidan los dados. En el segundo caso, tira 1d6, consulta la tabla de **Tipos de profesión** y sigue las instrucciones.

Idiomas

Puedes renunciar a una profesión para que tu personaje sepa hablar otro idioma o adquirir la habilidad de leer y escribir uno que ya conozcas.

Uso de las profesiones

Las profesiones describen lo que tu personaje sabe hacer y cómo encaja en la ambientación. Sirven como pistas que te ayudarán a decidir sus actos, sus áreas de pericia y de conocimiento. El DJ consultará ocasionalmente tus profesiones para juzgar si una actividad que tú le describas tiene éxito o no. Una profesión puede aportar un éxito o una o varias ventajas a la tirada en caso de que el resultado no sea claro.

Tipos de profesión

1d6	Profesión
1	**Académica.** Eres un estudioso. Puedes leer y escribir un idioma que ya conozcas. Tira 1d20 y consulta la tabla de «Profesiones académicas» para determinar tu ámbito de erudición. Puedes recordar información relacionada con tu ámbito de erudición.
2	**Común.** Tienes un oficio. Tira 1d20 y consulta la tabla de «Profesiones comunes» para determinar cuál es el tuyo. Puedes recordar información relacionada con tu oficio y, si este está relacionado con la manufacturación, sabes cómo producir objetos relativos al oficio a partir de materias primas.
3	**Criminal.** Llevas a cabo actividades consideradas ilegales o ilícitas. Tira 1d20 y consulta la tabla de «Profesiones criminales» para determinar cuál es la tuya.
4	**Marcial.** Te alistaste en el ejército, un cuerpo de seguridad o la milicia local. Tira 1d20 y consulta la tabla de «Profesiones marciales» para determinar cuál es la tuya.
5	**Religiosa.** Perteneces a una institución religiosa. Tira 1d20 y consulta la tabla de «Profesiones religiosas» para determinar cuál es la tuya.
6	**Bárbara.** Has vivido más allá de los límites de la civilización. Tira 1d20 y consulta la tabla de «Profesiones bárbaras» para determinar cuál es la tuya.

Profesiones comunes

1d20	Profesión
1	Adiestrador de animales
2	Boticario o sanador
3	Artesano. Elige un oficio de manufacturación, como por ejemplo: panadero, herrero, encuadernador, cervecero, carpintero, tendero, zapatero, tintorero, tallador de vidrio, joyero, curtidor, mampostero, alfarero, impresor o sastre.
4	Artista. Escoge una técnica, como por ejemplo: pintor, poeta, escultor o escritor. Si escoges ser poeta o escritor, puedes leer y escribir un idioma que ya conozcas.
5	Barquero o balsero.
6	Carnicero
7	Cocinero
8	Pastor o arriero
9	Animador. Elige un estilo, como por ejemplo: actor, atleta, comediante, cortesano, bailarín, orador, titiritero, cantante o cuentista.
10	Granjero
11	Pescador o ballenero
12	Mozo de cuadra
13	Jornalero. Escoge un trabajo, como por ejemplo: deshollinador, enterrador, porteador, estibador o barrendero.
14	Mercader. Elige un producto, como por ejemplo: armas, grano, ganado, esclavos, especias o textiles.
15	Minero
16	Músico. Escoge un conjunto de instrumentos, como por ejemplo: percusión, cuerda o viento.
17	Marinero
18	Criado o ayuda de cámara
19	Tendero
20	Conductor



PROFESIONES CRIMINALES

d20	Profesión	d20	Profesión
1	Agitador	11	Informador
2	Limosnero	12	Asesino
3	Ladrón	13	Carterista
4	Juerguista o libertino	14	Pirata
5	Charlatán o Artista confidente	15	Prostitución
6	Sectario	16	Rebelde o terrorista
7	Duelista	17	Saboteador
8	Falsificador	18	Espía
9	Jugador	19	Matón
10	Ladrón de tumbas	20	Pilluelo

PROFESIONES MARCIALES

d20	Profesión	d20	Profesión
1	Alguacil	9-10	Miliciano
2	Investigador	11-12	Patrullero
3-4	Guardia	13-15	Recluta de leva
5	Carcelero	16	Esclavo
6	Oficial	17-18	Soldado
7	Infante de marina	19	Escudero
8	Mercenario	20	Torturador

PROFESIONES ACADÉMICAS

d20	Ámbito de erudición	d20	Ámbito de erudición
1	Arquitectura	11	Magia
2	Astrología	12	Medicina
3	Ingeniería	13	Navegación
4	Etiqueta y buenas costumbres	14	Ocultismo
5	Folklore	15	Filosofía
6	Geografía	16	Política
7	Heráldica	17	Naturaleza
8	Historia	18	Religión
9	Derecho	19	Ciencia
10	Literatura	20	Guerra

PROFESIONES BÁRBARAS

d20	Profesión	d20	Profesión
1	Bárbaro	12	Buscador de oro
2	Exiliado	13	Forajido
3	Recolector	14	Refugiado
4	Guía	15-16	Espeleólogo
5-6	Ermitaño	17	Rastreador
7	Cazador	18	Trampero
8-9	Nómada o vagabundo	19	Leñador
10	Pionero	20	Bandido o Asaltante de caminos
11	Cazador furtivo o Ladrón de ganado		

PROFESIONES RELIGIOSAS

d20	Profesión
1-2	Devoto. Eres un creyente muy ferviente y seguidor de las normas de tu fe. Puedes leer y escribir un idioma que ya conozcas.
3-4	Evangelista. Viajas mucho, predicando tu fe a cualquiera dispuesto a escuchar y te mantienes gracias a la caridad de los devotos. Puedes leer y escribir un idioma que ya conozcas.
5	Flagelante. Te has cubierto de una capa de privaciones para acercarte más a tus dioses. Puede que te flageles, te prives de agua y comida, o hayas inventado una manera creativa de hacerte sufrir.
6	Hereje. Tus creencias religiosas son consideradas peligrosas y heréticas por los líderes de tu fe.
7-8	Iniciado en la Antigua Fe. Has sido iniciado en la Antigua Fe.
9-10	Pastor. Eres un líder religioso en tu comunidad. Puedes leer y escribir un idioma que ya conozcas.
11-12	Acólito del Nuevo Dios. Estudias para llegar a ser un sacerdote en el Culto del Nuevo Dios. Puedes leer y escribir un idioma que ya conozcas.
13	Asistente de Inquisidor. Sirves a un inquisidor o cazador de brujas.
14-16	Peregrino. Viajas a lugares que son considerados sagrados en tu religión.
17-18	Predicador. Predicas en esquinas, encomiando a la gente para que se arrepienta porque el fin se acerca.
19-20	Pupilo. Te criaste en un templo. Eras un huérfano y te crio el clero.

ALTERACIÓN DE LAS PROFESIONES

Dado que una profesión abarca un estilo de vida o una ocupación, puedes sustituir las que aquí aparecen por otras. En vez de convertirte en un comediante, por ejemplo, podrías ser un bufón o un mimo. Puedes sustituir deshollinador por jornalero, o maestro pastelero por cocinero. Antes de proceder a la sustitución, consulta con tu DJ para asegurarte de que sea apropiada para el juego.

EQUIPO INICIAL

Tu equipo inicial depende de la riqueza de tu personaje. Para determinarla, tira 3d6 y consulta la tabla de **Riqueza**. Teniendo en cuenta tu linaje y profesiones, invéntate una historia sobre cómo llegó tu personaje a mantener este estilo de vida.

Tu riqueza inicial indica con qué equipo empiezas al inicio de la aventura. Para conocer más detalles acerca del equipo, consulta el **Capítulo 6**.

RIQUEZA

3d6	Estilo de vida
3–4	**Indigente.** Estás sin blanca y vives en las calles.
5–8	**Pobre.** Vives en unas condiciones precarias y nunca estás seguro de cuándo vas a comer de nuevo.
9–13	**Tirando.** Ganas lo suficiente para cubrir gastos.
14–16	**Acomodado.** Vives bien y ganas lo suficiente para poder ahorrar un poco.
17	**Adinerado.** Vives muy bien. Tienes buenas ropas y un hogar cómodo y refinado, y puede que no hayas tenido que pasar hambre en mucho tiempo.
18	**Rico.** No te falta de nada. Probablemente provengas de una familia noble y tengas sirvientes, hacienda, un castillo o una casa en la mejor parte de la ciudad. Tu riqueza te ha granjeado tanto amigos como enemigos.

INDIGENTE

Tienes una porra o una honda con 20 piedras y un saquito con 1d6 centavos.

POBRE

Tienes un bastón, una porra o una honda con 20 piedras, ropa básica remendada, un saco, pan, un odre con agua, yesca y pedernal, una vela y un saquito con 2d6 centavos.

TIRANDO

Tienes una daga, un bastón, una porra o una honda con 20 piedras, ropa básica, una mochila, raciones para una semana, un odre con agua, yesca y pedernal, 1d3 antorchas y un saquito con 1d6 peniques de cobre.

ACOMODADO

Tienes una daga, un bastón, una porra o una honda con 20 piedras, ropas buenas, una mochila, una capa, raciones para una semana, un odre con agua, un rollo de cuerda, yesca y pedernal, dos antorchas, una *poción curativa* y un saquito con 2d6 peniques de cobre. También tienes un escudo pequeño, un sortilegio de conjuro de nivel 0 a elección del DJ escrito en pergamino o un kit de sanador, de herramientas o de escritura.

ADINERADO

Tienes una daga, ropa de cortesano, una capa, una mochila, raciones para una semana, un odre con agua, un rollo de cuerda, yesca y pedernal, una linterna, dos frascos de aceite, una *poción curativa* y un saquito con 1d6 chelines de plata. También tienes un escudo, un sortilegio de conjuro de nivel 0 a elección del DJ escrito en pergamino o un kit de curación, de herramientas o de escritura.

RICO

Tienes una daga, ropa noble, una capa, raciones para una semana, un odre con agua, una *poción curativa* y un saquito con 2d6 chelines de plata. También tienes un criado personal, un guardaespaldas y tres caballos con sus respectivas sillas.

CURIOSIDADES

Tu personaje empieza el juego con una curiosidad. Podría tratarse de un objeto poco común, un rasgo de personalidad, una reliquia familiar heredada de un misterioso antepasado o cualquier otra cosa que haga que tu personaje sea único.

Para determinar tu curiosidad, tira 1d6 para saber qué tabla de **Curiosidad** consultar. A continuación tira 1d20 en la tabla designada.

TABLAS DE CURIOSIDADES

1d6	Tabla	1d6	Tabla
1	Tabla 1	4	Tabla 4
2	Tabla 2	5	Tabla 5
3	Tabla 3	6	Tabla 6

TABLA DE CURIOSIDADES 1

1d20	Curiosidad
1	Una diminuta caja metálica sin apertura que emite un leve tictac.
2	Una calavera de cristal.
3	Una bola de cristal llena de agua en la que nada un pequeño pez de colores.
4	Un curioso olor, un punzante hedor o un problema de la piel que nunca acaba de curarse.
5	Un vial lleno de lágrimas de doncella.
6	Una flor que nunca se marchita.
7	Un pequeño imán o un espejo de plata.
8	Una invitación a una fiesta o una máscara de baile de máscaras.
9	Un pañuelo con las iniciales bordadas que nunca se ensucia.
10	Una navaja retráctil que nunca pierde el filo.
11	Un par de zapatos de baile.
12	Una diminuta araña mecánica inerte.
13	Una cabeza reducida.
14	Un ojo de cristal o una piedra bezoar.
15	Un libro escrito en un idioma desconocido o que contiene cosas que nunca quisiste saber.

1d20	Curiosidad
16	Una baraja de cartas de adivino.
17	Un par de dados trucados.
18	Seis pequeños pasteles capaces de nutrir a una persona hasta el amanecer del día siguiente.
19	Una filacteria con un trozo de papel en el que solo hay escrita una palabra.
20	Tienes una reputación de tipo duro.

Tabla de curiosidades 2

1d20	Curiosidad
1	Una flauta, gaita o cualquier otro instrumento musical.
2	Un relicario con un pequeño hueso.
3	Un pequeño ídolo demoníaco esculpido en una piedra verde.
4	El obsequio de un admirador o amante.
5	Un ratón, ardilla, conejo u otro tipo de mascota.
6	Un monóculo o un par de pesados anteojos.
7	Un collar de plata con un medallón.
8	Una tabaquera llena de tabaco.
9	Una brillante escama de dragón.
10	Un huevo del tamaño de un puño cubierto de puntos azules.
11	Un amor no correspondido.
12	Un caldero de hierro negro lleno de huesos.
13	Una caja con 1d20 clavos de hierro.
14	Un vial con perfume dulzón o matarratas.
15	Una pluma de bronce.
16	Una moneda de hierro con una marca en uno de los lados, o de acero con una cabeza de dragón en cada cara.
17	Una caja con 1d6+1 cepillos.
18	Una muñeca manchada de sangre.
19	Un anillo de compromiso de plata por valor de 1 moneda de plata.
20	Un cepillo, un peine o un paraguas.

Tabla de curiosidades 3

1d20	Curiosidad
1	Una barra de jabón o una toalla.
2	Un ovillo con 30 metros de hilo trenzado.
3	Un pequeño retrato, un mechón de pelo o cualquier otra muestra de favor de alguien que te ama.
4	Un pequeño barril de cerveza.
5	Una ristra de conejos o un fardo lleno de ollas y sartenes.
6	Una flecha o virote con la punta de plata.
7	Medio mapa del tesoro, un mapa de tierras extranjeras o un gran mapa azul cubierto de círculos y extraños caracteres escritos entre ellos.
8	Un arma a elección del DJ.
9	Un escudo ligero o pesado con un extraño escudo de armas.
10	Un elegante conjunto de ropas con una extraña mancha.
11	Un criado personal.
12	Un símbolo sagrado de plata o un hermoso icono religioso.

1d20	Curiosidad
13	Una bolsa con 2d6 piedras, bellotas, cabezas cortadas o deliciosas setas.
14	Una caja de música que reproduce una triste melodía al abrirse.
15	Una bolsa con 100 canicas.
16	Un tarro de cristal lleno de saliva, un saco lleno de trozos de pollo en descomposición o una fea cicatriz.
17	Una pequeña bolsa con 3d6 dientes, un collar de 1d6 orejas o 1d6 cabezas atadas juntas por las cabelleras.
18	Un recién nacido que podría o no ser tuyo.
19	Una caja con seis velas de buena calidad.
20	Un pequeño perro con tendencias agresivas.

Tabla de curiosidades 4

1d20	Curiosidad
1	Un tarro de cristal con un escarabajo cubierto de puntos brillantes (ilumina como una vela).
2	Un par de botas que proporciona 1 ventaja en tiradas de sigilo o una capa gris que proporciona 1 ventaja en tiradas de esconderse.
3	Un tarro de cristal con un extraño órgano que flota en alcohol.
4	Una diminuta jaula de cristal.
5	Una caja con 1d6 botes de tinta, cada una de distinto color.
6	Un pequeño búho mecánico inerte.
7	20 metros de cuerda que no se puede cortar.
8	Una insignia de una compañía mercenaria.
9	Una caja de puros o una pipa con un saquito de tabaco.
10	Un medallón con el retrato de una mujer horrible.
11	Un collar de pinchos, grapas de sutura y un flagelo.
12	Una bolsa con 4 kilos de harina.
13	Una placa de bronce con un nombre arañado en la superficie.
14	Una botella de cristal con un fluido que emite luz en un radio de 2 metros cuando se quita el tapón.
15	Una pequeña caja con 6 trozos de tiza.
16	Una carta de presentación escrita por alguien poderoso e influyente.
17	Un trozo de espejo que muestra una extraña ubicación en la superficie reflectante.
18	Una pequeña jaula de oro con un hada viva y muda.
19	Una botella con una etiqueta que pone: «Ojo de tritón».
20	Una bolsa de alubias.

Tabla de curiosidades 5

1d20	Curiosidad
1	Un tarro de grasa o un bote de pegamento.
2	Un globo de cristal lleno de un torbellino de neblina.
3	Una capa con 2d20 bolsillos ocultos en el forro.
4	Unas gafas que te permiten ver a través de hasta 2 centímetros de roca sólida.
5	Una pequeña caja azul que es más grande por dentro (duplica la capacidad normal).
6	Una pequeña bola de acero.

1d20	Curiosidad
7	Una mano petrificada que se contrae bajo la luz de la luna llena.
8	El nombre verdadero de un diablo menor.
9	El esqueleto animado de un ratón.
10	Un arma a elección del DJ que siempre emite luz en un radio de 1 metro.
11	Una bolsita con 1d6+1 pizcas de polvo que, una vez espolvoreadas sobre una piedra, transforman 1 metro cúbico de material en arcilla maleable.
12	Un recipiente de pintura que se rellena solo cada amanecer.
13	Una pequeña bola metálica que, cuando se suelta, flota dos centímetros por encima de cualquier superficie sólida.
14	una bolsita con 1d6+1 pizcas de polvo de diamante.
15	Un cerebro en un recipiente.
16	Una bolsa llena de varillas extrañamente carnosas.
17	Una maza de metal púrpura con un nombre grabado en el mango.
18	Un trozo gigante de carbón vegetal que destila amenaza.
19	Un trozo de ámbar que contiene una mosca con cara humana.
20	Toda una vida de arrepentimientos.

Tabla de curiosidades 6

1d20	Curiosidad
1	Reputación como buen amante.
2	Un mediano momificado.
3	Un conjunto de ropas que puede cambiar de aspecto al anochecer de cada día.
4	Una lata de remolacha.
5	Un acosador que te sigue, pero huye cuando te intentas acercar.
6	Un pasado vergonzoso.
7	Un sueño recurrente y perturbador.
8	Un baúl lleno de trozos corporales.
9	Un carro o carreta tirada por un burro triste.
10	Tres pequeños ratones blancos que te susurran cosas extrañas mientras duermes.
11	Un temblor, tic facial o una risa irritante.
12	Un termómetro.
13	Un palo plegable de hasta 3 metros.
14	La sombra que proyectas no acaba de reflejar tus movimientos.
15	Miedo y aversión.
16	Gusto por la priva.
17	Una camisa de cota de malla que cuenta como armadura ligera y puede llevarse debajo de la ropa normal (funciona como cota de malla y no es acumulable con otras piezas de armadura).
18	Un extraño fetiche.
19	Un(a) esposo(a) exigente.
20	Un terrible secreto que no te atreves a revelar.

Jugar a rol

Tu personaje ocupa un lugar en un mundo imaginario. Es una persona con sueños y esperanzas, temores y sesgos, una historia y un futuro, todo lo cual conforma su personalidad. De ti depende como representarlo en el juego, pero decidas lo que decidas, tendrás que interpretarlo de forma consistente con las elecciones que hayas ido tomando a lo largo del proceso creativo.

Para ayudarte en esta tarea, determina un par de rasgos positivos y al menos uno negativo y anótalos en la hoja de personaje. Si no estás inspirado, puedes tirar en la tabla de **Rasgos de personalidad**.

Preguntas sobre la interpretación

Al responder a las siguientes preguntas como si fueses el personaje que vas a interpretar, puedes hacerte una idea de cómo piensa y se comporta, así como de sus creencias.

Relaciones

¿Cómo te hacen sentir los demás? ¿Te gusta ser el centro de atención? ¿Te resulta fácil hacer amigos? ¿Desconfías de los desconocidos? ¿Te sientes incómodo en grupos grandes? ¿Eres reservado o te sientes más cómodo con un reducido círculo de amigos?

¿Qué tipo de gente prefieres frecuentar? ¿Te gusta la gente extrovertida o prefieres a los que son más aislados e introvertidos? ¿Qué clase de gente evitas? ¿Quiénes son tus amigos? ¿Y tus enemigos?

Rasgos de personalidad

1d20	Positivo	Negativo
1	Benevolente	Distante
2	Alegre	Arrogante
3	Valiente	Engreído
4	Fiable	Cobarde
5	Decidido	Engañoso
6	Cumplidor	Impulsivo
7	Empático	Perezoso
8	Justo	Malicioso
9	Compasivo	Detestable
10	Cortés	Pendenciero
11	Generoso	Grosero
12	Servicial	Sarcástico
13	Honesto	Egoísta
14	Honorable	Descuidado
15	Humilde	Tacaño
16	Idealista	Huraño
17	Imaginativo	Hosco
18	Amable	Irreflexivo
19	Noble	Antipático
20	Ordenado	Vulgar

VALORES

Piensa en aquello que más valoras. Luego nombra algo que podrías perder. Las cosas que valoras más o menos podrían ser ideales, como el amor, el honor, la caridad, los vínculos con otras personas, como amigos o familiares, o cosas físicas: un arma valiosa, una herencia o un regalo de amor. Piensa en la cosa que más valoras... ¿Qué la hace tan importante para ti? ¿Hasta dónde llegarías para mantenerla a salvo o alcanzarla en caso de no tenerla?

En cuanto a aquello que menos valoras... ¿Por qué es así? ¿Con qué facilidad renunciarías a ella?

MIEDO Y AVERSIÓN

Todo el mundo teme algo. ¿Qué temes tú? La fuente de tu miedo podría ser una situación. Puede que temas estar solo o sentirte impotente. También podría tratarse de algo más palpable, como las arañas, las serpientes o los demonios. ¿Por qué este miedo ejerce poder sobre ti? ¿Cómo lo controlas cuando te enfrentas a él?

¿Qué es lo que odias? La fuente de tu odio podría ser la misma que el de tu temor, sobre todo si tu miedo supone una preocupación constante. Al igual que los miedos, los odios pueden aplicarse a conceptos amplios como la tiranía, la esclavitud, la injusticia o el sufrimiento. O podría tratarse de una persona o una organización. Piensa en los motivos por los que odias lo que odias. ¿Te ha afectado directamente? ¿Has sufrido por su culpa? ¿O acaso tu odio es el reflejo de alguno de tus ideales?

AMOR Y DESEO

Del mismo modo que todo el mundo tiene sus miedos, también alberga deseos. Un deseo puede ser cualquier cosa que anheles, como un estado, una relación, un objeto o una experiencia. Puedes desear el amor, la paz o la seguridad. Puedes ansiar una relación con otro personaje, la búsqueda de una afamada reliquia o la victoria sobre tus enemigos.

¿Y qué es lo que amas? Puede ser tu familia, tus amigos, un ser amado o una mascota; un objeto con valor para ti o incluso tu nación. Medita las razones de tu amor. ¿Surgen a partir de una obligación o deber, o se trata de algo más profundo y misterioso?

SECRETOS

Tienes, al menos, un secreto. ¿Qué es esa cosa que solo tu personaje conoce? A continuación idea un secreto que solo conozca tu personaje y puede que una o dos personas más. Comparte tu secreto con el DJ, ya que esta información podría ser importante de cara a una futura aventura.

LOGROS

¿Has hecho algo notable? ¿Cómo te sientes al respecto? ¿Lo has compartido con los demás o lo guardas para ti?

AUTORIDAD

¿Prefieres ser el que lleva las riendas? ¿Te gusta tomar las decisiones o prefieres que lo hagan otros? La decisión que tomes acerca de tu postura con respecto a la autoridad afectará al modo en el que tu personaje encaje en el grupo.

OBLIGACIONES Y RESPONSABILIDAD

¿Eres de los que cumplen sus promesas? ¿Eres de los que cumplen con una tarea tan pronto como se le presenta o prefieres la dilación y tomarte tu tiempo? ¿Te sientes culpable cuando no cumples con tus obligaciones?

EL BIEN Y EL MAL

¿Se divide el mundo limpiamente entre el bien y el mal? ¿O acaso es más bien una escala de grises? ¿Qué lugar ocupas tú? ¿Ayudas a los demás, actúas sin tener en cuenta tus propias necesidades, das de ti todo lo que puedes? ¿O satisfaces primero tus necesidades, explotando las demás solo si sirven para que progreses?

TU PRIMERA AVENTURA

Cuando hayas terminado de crear tu personaje, estarás listo para jugar tu primera aventura. Lo harás con un grupo de amigos, uno de los cuales ejercerá como Director de Juego. Jugar la primera aventura tiene muchos beneficios.

APRENDER LAS REGLAS

La aventura te da la oportunidad de aprender cómo funciona el juego, cómo resolver combates, llevar a cabo interacciones sociales o realizar movimientos sin preocuparse demasiado con las numerosas excepciones que afectan a los grupos con personajes de niveles superiores. Al final de la aventura, deberías tener una buena idea de cómo funcionan las reglas básicas.

DECISIONES Y DESENLACES

Durante el juego, anota el comportamiento y las cosas que haga tu personaje. Lo que hagas en la primera aventura será indicativo de las decisiones y elecciones que tome cuando se haya formado el grupo y suba de nivel. De modo que, si pasas mucho tiempo combatiendo, moviéndote sigilosamente, lanzando conjuros derivados de los sortilegios que encuentres o realizando cosas dignas de mención, apúntalo.

FORMAR UN GRUPO

La primera aventura hace las veces de historia introductoria para los personajes que interpretáis tus amigos y tú. Es posible que tu personaje conozca a uno o más de los compañeros que acaben formando parte del grupo, o puede darse el caso de que todos seáis desconocidos entre vosotros. Independientemente, esta aventura explora los conflictos, desafíos y revelaciones que vincularán a vuestros personajes en lo sucesivo. Estas son algunas de las cosas que deberías hacer en la primera aventura.

COLABORACIÓN

Aprender a trabajar juntos es esencial para que el grupo sobreviva a los peligros que aguardan. Busca la manera de ayudar a los demás jugadores y reforzar así los vínculos. A medida que juegues, anota las relaciones

que vayas trabando con otros personajes. Con algunos, el denominador será la amistad, mientras que con otros será el conflicto. Estas relaciones serán importantes una vez se haya formado el grupo.

Evita el conflicto

Los personajes iniciales son frágiles y cuentan con pocos recursos. Dado que un par de golpes pueden dejarte sin conocimiento, e incluso matarte, deberías ser cauto con el uso de la violencia y considerar seriamente dejarla como último recurso.

Encuentra objetos

Es poco probable que tu equipo inicial te ayude a llegar demasiado lejos. Necesitarás mejores armas, armaduras y suministros para seguir adelante. Puedes mejorar tu equipo trabajando para ganar dinero, saqueando cadáveres o robando a tus enemigos.

Alcanza tu objetivo

Cada aventura que juegues tendrá un objetivo, una meta o una misión que sirva de correa transmisora para la historia. A veces, el DJ te lo revelará, pero otras tendrás que descubrirlo a medida que juegas. Alcanzar tu objetivo indica que la historia ha concluido, de modo que no dejes de trabajar en esa dirección durante la partida.

Aumento de nivel

Tras completar tu primera aventura, el grupo aumentará de nivel. Tal como se muestra en la tabla de **Avance de nivel**, en el nivel 1 escoges una de las sendas de principiante descritas en el **Capítulo 3**. Puede ser la senda que prefieras, pero lo mejor sería escoger una que refleje lo que ocurrió en tu primera aventura. Si, por ejemplo, te pasaste la aventura luchando, guerrero o sacerdote serían buenas elecciones. Si lanzaste un sortilegio, podría ser mago o sacerdote.

A medida que sigas jugando, el nivel del grupo aumentará cuando el DJ lo diga. Normalmente, este nivel se incrementa cuando tus amigos y tú lográis objetivos importantes de la historia. Cada vez que aumente tu nivel, comprueba la tabla para saber cómo se beneficia tu personaje.

Aumento de nivel

Nivel	Instrucciones
1	Escoge una senda de principiante de las que se presentan en el **Capítulo 3** y anota los beneficios de dicha senda para este nivel.
2	Ganas los beneficios de tu senda de principiante para este nivel.
3	Escoge una senda de experto de las que se presentan en el **Capítulo 4** y anota los beneficios de dicha senda para este nivel.
4	Ganas los beneficios de tu linaje para este nivel.
5	Ganas los beneficios de tu senda de principiante para este nivel.
6	Ganas los beneficios de tu senda de experto para este nivel.
7	Escoge una senda de maestro de las que se presentan en el **Capítulo 5** y anota los beneficios de dicha senda para este nivel.
8	Ganas los beneficios de tu senda de principiante para este nivel.
9	Ganas los beneficios de tu senda de experto para este nivel.
10	Ganas los beneficios de tu senda de maestro para este nivel.

Empezar con niveles superiores

Puedes empezar a jugar con un nivel superior si te unes a un grupo ya existente o si el DJ decide que el nivel del grupo sea superior a 0. Creas un personaje inicial con normalidad, pero cuando termines, consulta la tabla de **Aumento de nivel** y sigue las instrucciones de cada nivel hasta alcanzar el del grupo.

El equipo en niveles superiores

Los personajes de niveles superiores tienen más recursos que los de niveles bajos. Por cada nivel que tengas, añade 2d6 cp a tu capital. Puedes gastar ese dinero comprando mejores armas, armaduras y equipo adicional de entre los objetos descritos en el **Capítulo 6**.

Además, cada vez que escojas una senda, en los niveles 1, 3 y 7, ganas otra curiosidad aleatoria de las tablas de **Curiosidades** presentadas en el apartado de equipo inicial.



Cómo se juega

Este capítulo explica todo lo que necesitas saber para jugar a *La sombra del Rey Demonio*. Estas reglas abarcan los aspectos básicos de cómo los personajes y otras criaturas hacen cosas en el juego. Tanto los personajes que interpreten los jugadores como las criaturas con las que se encuentren pueden tener habilidades especiales que alteren el funcionamiento de las reglas básicas. Las excepciones siempre prevalecen sobre las reglas generales aquí descritas.

Cuando juegues, haz uso del sentido común que emplearías en el mundo real a modo de guía para determinar lo que es posible y lo que no. Los fenómenos sobrenaturales, la magia y demás manifestaciones extrañas pueden desafiar lo que consideramos leyes de la realidad, forzándolas e incluso quebrándolas. Aparte de estos acontecimientos milagrosos, los personajes pueden hacer prácticamente lo mismo que cualquier habitante del mundo real: trepar, encender una hoguera, caminar, caminar en equilibrio, hablar, usar los sentidos, etcétera. La mayor parte de las veces no necesitarás aplicar las reglas para hacer estas cosas. Bastará con que le digas al Director de Juego (DJ) lo que quieres hacer y el juego seguirá avanzando.

En aras de la sencillez, estas reglas se dirigen al lector («tú») para describir las acciones de tu personaje en el juego.

Tomar decisiones

Las acciones sencillas y cotidianas se dan por hecho. Por ejemplo, decirle a tu DJ que te pasarás la noche bebiendo en una taberna. A menos que algo interesante interfiera en la actividad, esta tendrá lugar tal como la expresaste y la historia seguirá su curso.

Si tratas de hacer algo imposible, el DJ te explicará que la acción no tiene lugar y qué consecuencias (de haberlas) tendrá el esfuerzo. Por ejemplo, tratar de atravesar una sólida pared es imposible sin el uso de la magia o alguna habilidad extraordinaria; el DJ te dice que rebotas y no consigues llegar al otro lado.

A veces, una acción que describas provocará que el DJ tome una decisión sobre su viabilidad. Las reglas están para ayudar en esta decisión, cuyo desenlace a menudo requerirá tirar los dados.

Tiempo

El control preciso del tiempo rara vez es necesario en el juego. Si no tienes prisa, poco importa lo que te lleve hacer unas compras en un mercadillo o alcanzar ese pueblo fronterizo. El DJ decide cuánto tiempo pasa. Una travesía oceánica de un mes de duración puede resumirse en una descripción de apenas unos minutos, pero también puedes interpretar una tensa negociación en tiempo real.

Otras veces, el tiempo es importante. Cuando un ogro surge de una caverna y ataca, cuando colocas una trampa y tienes que alejarte del muro de agua que desencadena o cuando estás persiguiendo a un asesino psicópata por una maraña de callejuelas, es importante que cada cual sepa en qué turno actúa. En tales casos, el DJ puede dividir el tiempo en **rondas**, segmentos de tiempo de 10 segundos de duración. Consulta **Combate**, más abajo, para conocer en detalle el funcionamiento de las rondas.

Tirar los dados

Como dijimos en la introducción, este juego emplea dos tipos de dados: los de veinte caras y los de seis caras (el típico dado cúbico que puedes encontrar en muchos juegos).

Se tira un dado de veinte caras (**1d20**) siempre que intentes llevar a cabo una acción cuyo desenlace sea incierto. La tirada determina si el intento es un éxito o un fracaso.

Se tira un dado adicional de seis caras (**1d6**) para obtener cierto número de efectos. La situación más habitual es determinar el daño infligido por un ataque.

Tirar un d20

Se tira 1d20 para determinar el resultado de una actividad, ya sea una **tirada de ataque** o una **prueba**. Siempre que tires 1d20, sigue estos pasos:

- **Tira el dado:** anota el número que has obtenido.
- **Aplica modificadores:** suma o resta cualquier **modificador** derivado de los **atributos** o las **características** del personaje al número previamente obtenido. Las reglas o el DJ determinarán qué modificador se emplea dependiendo de la tarea que intentes llevar a cabo.
- **Aplica otros ajustes:** suma o resta otros ajustes pertinentes a la tirada, como bonificaciones o penalizaciones, o una ventaja o desventaja.
- **Determina el resultado:** compara el total neto con el **número objetivo** de la tirada. Si el total es igual o superior a dicho número, el resultado se considera un **éxito**. Si el total es inferior al número objetivo, entendemos que el resultado es un **fracaso**.

Tiradas de ataque

Haces una tirada de ataque cuando intentas influir o dañar a otra criatura u objeto, como por ejemplo: blandir un arma para golpear a un combatiente enemigo, lanzar un conjuro para dominar la mente de una criatura o usar una maza para machacar una estatua. Consulta el apartado de **Combate** para obtener más información.

- **Modificador:** las tiradas de ataque con armas cuerpo a cuerpo, como un hacha de guerra o una espada, suelen sumar tu modificador de Fuerza. Cuando realizas un ataque con un arma a distancia, como una pistola o una ballesta, se suele añadir el modificador de Agilidad a la tirada de ataque. Las tiradas de ataques especiales puedes recurrir a los modificadores de otros atributos. Algunos conjuros requieren que realices una tirada de ataque; la descripción del conjuro indica qué modificador emplear y cuándo usarlo.
- **Número objetivo:** el número objetivo de una tirada de ataque suele ser la Defensa de la criatura para ataques con armas y el valor de ciertos atributos para otros tipos de ataque.
- **Éxito:** por lo general, un éxito implica que se inflige daño al adversario, se impone una aflicción o se obliga al objetivo a comportarse de cierta manera. Por ejemplo, si usas un arma para atacar a una criatura y obtienes un éxito, tiras los dados de daño del arma. La criatura sufrirá un daño equivalente al resultado de la tirada de daño.
- **Fracaso:** el adversario esquiva el ataque. Fallas con el arma, el tiro sale desviado o el conjuro no consigue dañar o apoderarse del objetivo.

Ejemplo de tirada de ataque

El personaje de Stacee, Anise, lanza una flecha contra un oso. Está atacando con un arma a distancia (un arco), por lo que añade su modificador de Agilidad a la tirada de ataque. Stacee tira 1d20 y saca un 4. Añade el modificador (+3) para un total de 7. La Defensa del oso es 14, de modo que el resultado de la tirada de ataque se considera un fallo y la flecha se pierde lejos del objetivo.

Pruebas

Haces una **prueba** cuanto intentas llevar a cabo una actividad que no presenta una oposición directa por parte de otra criatura y el desenlace no es seguro. A veces, una acción rutinaria puede complicarse si hay tensión de por medio o el tiempo es limitado, como por ejemplo: escalar, nadar, forzar una cerradura, tratar de escuchar sonidos leves, reducir el daño que sufrirías contra un conjuro de *bola de fuego*, retroceder para no caer en una trampa que se ha abierto en el suelo o aferrarte a tu cordura para afrontar algún horror.

- **Modificador:** el tipo de modificador depende de la acción que trates de llevar a cabo. Por ejemplo, haces una prueba de Fuerza para derribar una puerta, aplicando tu modificador correspondiente. Si lo que quieres es escuchar lo que hay al otro lado, harás una prueba de Percepción con su modificador correspondiente. Si quieres esquivar un *relámpago arcano*, harás una prueba de Agilidad, aplicando su propio modificador.
- **Número objetivo:** el número objetivo de una prueba siempre es 10.
- **Éxito:** la actividad transcurre según lo esperado.
- **Fracaso:** la actividad no tiene lugar o no obtienes el resultado esperado. Si vuelves a intentarlo otra vez bajo las mismas circunstancias, el fracaso será automático. Por ejemplo, si tratas de escalar un acantilado muy escarpado sin ningún tipo de ayuda y fracasas, no podrás volver a intentarlo si envuelven a la acción las mismas circunstancias. Para alcanzar la cima, tendrás que cambiar dichas circunstancias de alguna manera.



Podrías lanzar un gancho con una cuerda, encontrar una escalera, servirte de unos picos para escalar o colocarte unas garras de escalada.

Por otro lado, digamos que intentas usar unas ganzúas para forzar una puerta. Si tienes todo el tiempo del mundo y no hay ninguna fuente de tensión, podrás abrir la puerta sin tener que hacer ninguna tirada. No obstante, si te encuentras bajo presión, sí que podrías tener que hacer una prueba. Si fracasas, no podrás volver a intentarlo bajo las mismas circunstancias, aunque sí podrás hacerlo una vez que el tiempo no sea un factor importante.

EJEMPLO DE PRUEBA 1

El personaje de Joe, Helmut, intenta derribar una puerta cerrada de una patada. El DJ decide que debe realizar una prueba de Fuerza. Joe tira 1d20 y obtiene un 9. Suma su modificador de Fuerza (+2) al resultado para un total de 11, lo cual supone un éxito, ya que necesitaba un 10. Helmut consigue derribar la puerta.

EJEMPLO DE PRUEBA 2

Un vil piromante lanza un chorro de fuego por los dedos alcanzando al personaje de Heather, Jasper. Todo lo que haya en la zona del conjuro sufre daño por fuego, pero los seres vivos pueden realizar una prueba de Agilidad para sufrir solo la mitad del daño. Heather tira 1d20 y saca un 9. Suma su modificador correspondiente (+1) para un total del 10. Como necesitaba obtener 10 o más, obtiene un éxito y solo sufre la mitad del daño.

BONIFICACIONES Y PENALIZACIONES

Muchas situaciones del juego pueden otorgar una bonificación o una penalización a la tirada, representando así un contexto que obre a nuestro favor o nos perjudique.

Una **bonificación** se representa siempre con un número positivo (+) que sumarás al resultado de la tirada; una **penalización** siempre es un número negativo (-) que se resta de dicho resultado. Una sola tirada puede verse afectada por distintas bonificaciones y penalizaciones simultáneamente o, dicho de otra manera, son acumulativas, de modo que tendrás que sumarlas todas entre sí para luego aplicarlas al resultado de la tirada.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Las circunstancias pueden ayudar o entorpecer. Las positivas conceden una o más **ventajas**, mientras que las negativas imponen una o más **desventajas**.

VENTAJAS

Las ventajas potencian las tiradas del d20. Puede aplicarse una o más ventajas a cualquier tirada. Por cada ventaja, tira 1d6 y suma el resultado más alto a la tirada del d20. Por ejemplo, si haces una tirada con 3 ventajas, tirarías 3d6. Digamos que obtienes 1, 4 y 6. El 6 es el resultado más alto y lo sumas al resultado del d20.

DESVENTAJAS

Las desventajas reducen la potencia del d20. Puede aplicarse una o más desventajas a cualquier tirada. Por cada desventaja, tira 1d6 y resta el resultado más alto a la tirada del d20. Por ejemplo, si haces una tirada con 4 desventajas, tiras 4d6. Digamos que obtienes 1, 3, 5 y 5. El 5 es el resultado más alto y lo restas del resultado del d20.

COMBINACIÓN DE VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Las ventajas y las desventajas se anulan entre sí a razón de una a una. Si se aplicasen 2 ventajas y 1 desventaja a la tirada, esta se produciría con 1 ventaja neta, ya que la otra ventaja anularía a la única desventaja aplicable. Del mismo modo, con 2 ventajas y 4 desventajas, la tirada se realizaría con las 2 desventajas netas que quedarían.

ATRIBUTOS

Los atributos describen las capacidades básicas de una criatura. La mayoría de seres cuentan con cuatro atributos: **Fuerza**, **Agilidad**, **Intelecto** y **Voluntad**.

Cada uno tiene dos números: el **valor** y el **modificador**. Juntos, estos números reflejan la capacidad natural y en entrenamiento de la criatura a la hora de llevar a cabo acciones en el juego.

- **Valor:** el valor de cualquier atributo oscila entre 1 y 20. Los personajes jugadores suelen tener valores iniciales de entre 8 y 13.
- **Modificador:** el modificador de un atributo equivale a su valor -10. Aplica este número a las tiradas cada vez que uses este atributo.

USO DE LOS ATRIBUTOS

A continuación tienes una relación de los usos más habituales de los atributos de tu personaje. Cada uno de ellos va asociado con una o más **características**, que se describen más adelante.

ASOCIACIONES ATRIBUTO-CARACTERÍSTICA

Atributo	Característica
Fuerza	Salud
Agilidad	Defensa
Intelecto	Percepción
Voluntad	Locura

PESOS LEVANTADOS POR FUERZA

Fuerza	Normal	Éxito
1	0,5kg	1kg
2	1kg	2kg
3	2kg	4kg
4	4kg	9kg
5	9kg	18kg
6	13kg	27kg
7	18kg	36kg
8	22kg	45kg
9	34kg	68kg
10	45kg	90kg
11	68kg	135kg
12	90kg	180kg
13	115kg	230kg
14	160kg	315kg
15	225kg	450kg
16	450kg	900kg
17	900kg	1.800kg
18	1.800kg	3.600kg
19	3.600kg	7.200kg
20	7.200kg	14.500kg

FUERZA

La Fuerza describe el músculo, la constitución, la potencia física y el aguante.

- **Valor:** su valor equivale al número objetivo para cualquier ataque que pretenda dañarte físicamente.
- **Salud:** mide tu capacidad para soportar el castigo. Tu Salud inicial equivale al valor de Fuerza y puede ajustarse en función del linaje (consulta el **Capítulo 1**). Si su valor aumenta, la Salud aumenta en la misma medida.
- **Tiradas de ataque:** haces una tirada de ataque con Fuerza cuando usas un arma cuerpo a cuerpo o la fuerza bruta para empujar, apresar o golpear a otra criatura.
- **Pruebas:** haces una prueba de Fuerza cuando tratas de llevar a cabo una actividad atlética, como escalar, correr largas distancias o nadar. También lo haces para resistir los efectos del veneno, la enfermedad y demás circunstancias similares.
- **Levantar pesos:** tu valor de Fuerza determina el peso que puedes levantar normalmente, tal como se muestra en la tabla **Pesos levantados por Fuerza**. La columna «Normal» indica el peso que puedes levantar por encima de la cabeza sin tener que hacer una prueba. La columna «Éxito» indica el peso máximo que puedes levantar al obtener un éxito en una prueba de Fuerza.
- **Tamaño:** las criaturas más grandes pueden levantar más peso, mientras que las más pequeñas no tanto. Multiplica el peso que puede levantar una criatura en función de su Fuerza por su Tamaño (consulta **Características**) para determinar cuánto puede levantar sin problema. Por ejemplo, una criatura de Tamaño 2 con Fuerza 10 puede levantar sin problema 90 kilos, o 180 kilos con un éxito en una prueba de Fuerza.
- **Arrastrar y empujar:** una criatura puede arrastrar hasta cinco veces el peso que puede levantar normalmente. Usando una acción (consulta **Combate**), podrá arrastrar un objeto de ese peso hasta 2 metros por un terreno razonablemente llano, 1 metro cuesta arriba o 3 metros cuesta abajo.

AGILIDAD

La Agilidad describe la velocidad, el equilibrio y los reflejos.

- **Valor:** el valor de Agilidad es el número objetivo para cualquier ataque que solo requiera tocarte o esté destinado a atraparte.
- **Defensa:** tu valor de Defensa es el número objetivo de las tiradas de ataque contra tu personaje usando armas. Equivale al valor de Agilidad cuando no llevas armadura o usas un escudo.
- **Tiradas de ataque:** haces tiradas de ataque con Agilidad cuando usas armas a distancia o armas cuerpo a cuerpo con la propiedad finura (consulta **Combate**).
- **Pruebas:** haces pruebas de Agilidad cuando intentas llevar a cabo actividades físicas que impliquen velocidad y destreza, como saltar, brincar, deshacerse de ataduras o colarse por un espacio estrecho. También se usan para reducir el daño provocado por una explosión o evitar un peligro repentino, como una trampa activada de improviso.

INTELECTO

El intelecto describe la astucia, el ingenio, la memoria y la educación.

- **Valor:** tu valor de Intelecto es el número objetivo para cualquier tipo de ataque destinado a engañar o confundir tus sentidos o pensamientos.
- **Percepción:** usas Percepción para percibir e interactuar con tu entorno. Tu valor base de Percepción suele ser equivalente al de Intelecto, pero el linaje puede ajustarlo.
- **Tiradas de ataque:** haces tiradas de ataque con Intelecto cuando lanzas ciertos conjuros o cuando intentas engañar a otra criatura.
- **Pruebas:** haces pruebas de Percepción cuando intentas recordar alguna información recóndita, usar la lógica para resolver un problema o intentar cualquier acción que requiera de conocimiento o educación. También sirven para resistirse a los efectos que pudieran debilitar tu mente, engañar a tus sentidos o confundirte en general.

VOLUNTAD

La Voluntad describe el valor, la disciplina y el sentido de uno mismo.

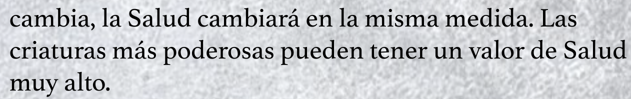
- **Valor:** el valor de tu Voluntad es el número objetivo para cualquier tipo de ataque destinado a obligarte a actuar en contra de tu voluntad, como ser hechizado, forzado o atemorizado.
- **Locura:** las experiencias aterradoras o antinaturales pueden volver locos a los personajes. Tu valor de Voluntad es la cantidad máxima de Locura que puedes sufrir antes de perder la cordura.
- **Tiradas de ataque:** haces tiradas de ataque con Voluntad cuando lanzas algunos conjuros o tratas de persuadir o intimidar a otra criatura.
- **Pruebas:** haces pruebas de Voluntad cuando empleas la determinación para superar un desafío. También sirven para resistirse a los efectos que determinen o limiten tus acciones, así como para evitar sufrir Locura.

CARACTERÍSTICAS

Las criaturas tienen características que describen otros rasgos. Algunas de ellas (Salud, Defensa, Percepción y Locura) están asociadas con un atributo.

SALUD

La Salud describe el daño máximo que una criatura u objeto puede sufrir. Representa una combinación de resistencia, vigor, suerte y la capacidad de convertir una herida letal en una leve.

Tu Salud inicial equivale a tu Fuerza, si bien tu linaje puede ajustar el valor; si tu valor de Fuerza  cambia, la Salud cambiará en la misma medida. Las criaturas más poderosas pueden tener un valor de Salud muy alto.

Para la mayoría de criaturas y objetos, la Salud es una constante. La magia y otras situaciones especiales pueden proporcionar bonificaciones o penalizaciones a la Salud para representar una vitalidad mejorada o debilitada. Normalmente, tales bonificaciones y penalizaciones son temporales.

El aumento de nivel del personaje aumenta la Salud permanentemente.

Si la Salud de una criatura se reduce a 0 por cualquier razón, muere.

HERIDO

Estás herido cuando el daño sufrido iguala o supera la mitad de la Salud. Estar herido no suele alterar tus capacidades, si bien algunos efectos, talentos y rasgos pueden interactuar con este estado.

TASA DE CURACIÓN

Todas las criaturas pueden recuperarse del daño con el tiempo suficiente. La **tasa de curación** de una criatura es la cantidad de daño que se le cura tras hacer un descanso o cuando es objetivo de cualquier efecto curativo. La tasa de curación equivale al 25% de la Salud (mínimo 1). Si la Salud de la criatura aumenta, la tasa de curación lo hará en la misma medida.

DEFENSA

La Defensa representa la protección de un objeto o criatura contra los ataques realizados con armas.

- **Valor:** salvo indicación contraria del linaje, mientras estés desarmado, tu Defensa equivale a tu Agilidad. Vestir una armadura o portar un escudo aumenta o reemplaza este valor.
  Los objetos suelen tener Defensa 5.

DEFENSA MÁXIMA

La Defensa de una criatura no puede ser mayor que 25, por mucho que las armas, armadura y otros efectos sumen más.

PERCEPCIÓN

La Percepción funciona como un atributo, con su valor y su modificador. Una alta Percepción indica sentidos agudos, mientras que una baja denota vista u oído deficiente, o cualquier otra limitación a los sentidos.

- **Valor:** tu valor base de Percepción equivale al de Intelecto, pero el linaje puede aumentarlo. Otras criaturas también pueden contar con valores de Percepción aumentados en función de su naturaleza.
  La Percepción de una criatura no puede ser mayor que 25.
- **Pruebas y tiradas de ataque:** haces pruebas de Percepción cuando intentas escuchar sonidos, fijarte en tu entorno o distinguir una ilusión de la realidad.

LOCURA

Los personajes se arriesgan a volverse locos cuando se topan con cosas extrañas y perturbadoras. Verse afectado por la magia oscura, ver aterradores demonios liberados del Vacío y presenciar actos de repentina y brutal violencia puede estresarte, e incluso quebrarte la mente. La Locura es la medida de este estrés.



LOCURA TOTAL

La mayoría de los personajes empiezan el juego con Locura 0. No puedes acumular más Locura que tu valor de Voluntad.

GANAR PUNTOS DE LOCURA

Algunas situaciones causan Locura, ya sea según las reglas o a voluntad del DJ. Cada vez que ganes Locura, adquieres la condición de **atemorizado** durante un número de rondas equivalente a tu nueva Locura total. Si ya estabas atemorizado, pasarás ese mismo periodo de tiempo **aturdido**.

Cuando tu Locura total se equipare con el valor de tu voluntad, habrás enloquecido.

ENLOQUECER

Cuando enloqueces, elimina la aflicción atemorizado obtenida, tira 1d20 y consulta la tabla de **Locura** para determinar un efecto concreto. La mayoría de las formas de locura son temporales. Una vez pasado el efecto, reduce tu Locura total en 1d6 + el modificador de Voluntad (mínimo 1).

LOCURA

1d20	Efecto
1	**Muerte.** Tu corazón se detiene y mueres.
2	**Catatonia.** Caes inmóvil e indefenso. Al final de cada hora, tira 1d6. Con 4 o más se pasa la locura.
3	**Automutilación.** Debes emplear una acción de tu siguiente turno para arrancarte los ojos de las cuencas, a menos que se te impida. Quedas cegado hasta que tus ojos arrancados puedan ser curados mágicamente. La locura pasa al cabo del siguiente minuto.
4-5	**Afligido.** Quedas aturdido. Al final de cada minuto, tira 1d6. Con 5 o más se pasa la locura.
6-7	**Asqueado.** Te entra un asco enfermizo y empiezas a vomitar y defecar incontrolablemente hasta que haya pasado la locura. Mientras tanto, estás desorientado. Al final de cada ronda, tira 1d6. Con 5 o más pasa la locura.
8-9	**Alucinaciones.** Crees que unos parásitos infestan tu cuerpo. Hasta que se pase la locura, deberás emplear una acción para practicarte cortes o punzadas a ti mismo, a menos que se te impida hacerlo. Cada vez que lo hagas, sufres 1 punto de daño. Al final de cada ronda, tira 1d6. Con 5 o más se pasa la locura.
10-11	**Violencia.** El odio te invade. Hasta que se pase la locura, debes emplear un turno rápido cada ronda para atacar a la criatura que tengas más cerca, sea amiga o enemiga. Al final de cada ronda, tira 1d6. Con 5 o más se pasa la locura.
12-13	**Pánico.** Estás atemorizado hasta que se pase la locura. Mientras tanto, deberás emplear una acción para huir de la fuente de la locura. Al final de cada turno, tira 1d6. Con 5 o más se pasa la locura.
14-15	**Confusión.** Estás desorientado hasta que se pase la locura. Al final de cada turno, tira 1d6. Con 5 o más se pasa la locura.
16-17	**Rabia.** Hasta que se pase la locura, tus tiradas de ataque con armas reciben 1 ventaja y los ataques cuerpo a cuerpo causan 1d6 daño adicional. Al final de cada turno, tira 1d6. Con 4 o más se pasa la locura.
18-19	**Determinación.** Todas tus pruebas y tiradas de ataque reciben 1 ventaja hasta el final de la siguiente ronda, momento en el cual se pasa la locura.
20	**Revelación.** Reduce tu Locura total en 1d6. Harás siempre pruebas de Voluntad para resistirte a la Locura con 1 ventaja.

EFECTOS DE LA CORRUPCIÓN

Corrupción	Efecto
0-3	Sin efecto.
4-6	Tus tiradas de ataque para interactuar con otras criaturas en entornos sociales tienen 1 desventaja. Además, los animales de las cercanías se vuelven hostiles y puede que los niños se echen a llorar.
7-8	Sufres una penalización de -1 a las tiradas de d6 cuando toque decidir tu destino estando incapacitado (ver **Combate**). Además, exhibes una señal física de Corrupción, como una úlcera que nunca se cura, extrañas marcas en la piel, pérdida de uñas o cualquier otro cambio estético.
9+	Mueres si quedas incapacitado y no podrás ser reanimado (tu alma queda atrapada en el Infierno).

MARCA DE OSCURIDAD

1d20	Marca de oscuridad
1	Nunca te reflejas en los espejos.
2	Sufres de una tos muy ruidosa y a veces expulsas gusanos sanguinolentos.
3	Tu sombra es enorme y monstruosa, y nunca refleja tus movimientos.
4	Solo puedes comer alimentos podridos y desechados; vomitas cualquier otra cosa a los diez minutos.
5	Los símbolos sagrados te queman la piel, provocando 1 punto de daño por ronda que pase en contacto con ella.
6	Los nombres de los dioses de la Antigua Fe aparecen inscritos del revés bajo tu piel, formando una banda alrededor de tu brazo izquierdo.
7	Te crece un par de cuerno desde la frente.
8	Te aparece un ojo rojo lloroso en la palma de cada mano.
9	Al hablar, un leve llanto acompaña tus palabras, como si procediera de un alma en pena.
10	Lloras sangre.
11	Se te hace una fea herida en el costado que exuda un denso fluido negruzco siempre que te enfadas. La herida nunca se cura.
12	Te crece un sexto dedo en cada mano y pie.
13	Se te pudre la nariz, dejando un negro cráter en tu cara que rezuma una sangrienta mucosidad.
14	Tus ojos se convierten en pozos de negrura; en la oscuridad brillan con un maligno tono rojizo.
15	Los animales siempre se muestran hostiles en tu presencia y te atacan cuando estés a menos de 6 metros de ellos.
16	Tus órganos reproductores se marchitan y se caen o los expulsas.
17	Te crece una segunda hilera de dientes en la boca y en un lugar inesperado del cuerpo.
18	Aparece un pentagrama de plata en el centro de tu frente.
19	Se te hincha la piel y resulta febril al tacto. Al sudar, emites un repugnante hedor almizclado.
20	Una vez al mes, un niño a un kilómetro de ti enferma y muere.

PECULIARIDADES

Puedes eliminar puntos de Locura ganando a cambio peculiaridades. Una peculiaridad es un comportamiento compulsivo, una fobia o cualquier otro estado que afecte al personaje. Puedes obtener una peculiaridad en cualquier momento, aunque, una vez obtenida, no podrás añadir otra hasta que hayas hecho un descanso. El DJ elegirá la peculiaridad más adecuada a la fuente más reciente de Locura y a continuación podrás reducir la Locura total en 1d6 + tu modificador de Voluntad (mínimo 1).

CORRUPCIÓN

El mal deja una marca en el alma mortal que solo puede ser eliminada por los demonios que acechan en las profundidades del Infierno. Estos seres feéricos retorcidos se alimentan de la oscuridad que lastra la esencia inmortal. La mayoría de la gente cree que las acciones malvadas conllevan consecuencias espirituales, aunque a muchos les da igual.

Los personajes jugadores tienen valores de Corrupción para reflejar los actos malignos en los que incurran. Cuanto más corrupto sea un personaje, mayor será la marca del mal en su alma hasta que se abran para él las puertas del Infierno.

CORRUPCION INICIAL

La mayoría de los personajes empiezan con Corrupción 0.

GANAR CORRUPCIÓN

Tu valor de Corrupción puede incrementarse durante el juego, generalmente a resultas de llevar a cabo un acto de gran maldad, según determinen las reglas o el DJ. Aquí tienes algunos ejemplos:

- Asesinato.
- Dañar a los inocentes extendiendo una enfermedad, envenenando un pozo o usando la magia de forma temeraria.
- Robar por interés propio.
- Aprender conjuros de tradiciones oscuras, como la Prohibida o la Nigromancia.
- Usar ciertas reliquias.

A medida que aumente tu valor de Corrupción, sufrirás efectos cada vez más desagradables.

Además, cada vez que ganes Corrupción, tira 1d20. Si el número obtenido es inferior a tu nuevo valor de Corrupción, vuelve a tirar el dado y consulta la tabla **Marca de Oscuridad**. Si recibes una marca que ya tenías, ganas 2d6 puntos de Locura.

EXPIACIÓN

Una vez ganada la Corrupción, es difícil perderla sin sufrir las tiernas atenciones de los demonios que se alimentan de ella. Un alma apenas manchada requiere de una poderosa magia para limpiarse, aunque es muy rara y cuesta mucho dar con ella. Los mortales arrepentidos pueden eliminar parte, e incluso toda, su Corrupción dedicando sus vidas a las buenas obras, enmendando entuertos pasados y reconduciéndose abnegadamente con un espíritu de caridad, virtud y compasión hacia los demás.

PODER

El Poder describe la capacidad de acumular y dirigir poder mágico. Su valor determina el nivel máximo de conjuros que puedes aprender y la frecuencia con la que puedes lanzar los que conoces. La magia se describe detalladamente en el **Capítulo 7**.

La mayoría de las criaturas tienen Poder 0. Los personajes jugadores pueden aumentar su Poder en función de las sendas que escojan.

TAMAÑO

Este número describe a grandes rasgos lo grande que es una criatura con respecto a la media humana. El ser humano suele tener un Tamaño 1. Una criatura de Tamaño ½ es la mitad de voluminosa que un humano medio, mientras que otra de Tamaño 2 es el doble de grande.

ESPACIO

El espacio que ocupa una criatura es importante de cara al combate y otras situaciones especiales (como pasar a través de un hueco estrecho). Se considera que una criatura ocupa un espacio cuadrado horizontal aproximadamente igual a su Tamaño por cada lado expresado en metros. Así, un ser de Tamaño 1 ocuparía 1 metro cuadrado, mientras que otro de Tamaño 3 ocuparía 3 metros cuadrados (no es que ocupe literalmente todo el espacio, sino que se desplaza en él o, en todo caso, controla la zona circundante).

El Tamaño de una criatura no tiene en cuenta la altura, que varía de unos seres a otros.

ALCANCE

Las criaturas más grandes pueden alcanzar más lejos que las más pequeñas, lo que les permite atacar e interactuar con cosas que se encuentren a mayor distancia. El alcance de un ser equivale a su Tamaño *redondeado al alza*. Por ejemplo, una criatura de Tamaño 1 o menor puede atacar con un hacha de guerra a un adversario o abrir una puerta que se hallen a 1 metro de distancia, mientras que una criatura de Tamaño 2 lo podrá hacer con un alcance de 2 metros.

VELOCIDAD

Este valor expresa lo rápido que puede moverse una criatura. En tu turno de combate puedes moverte un máximo de metros equivalente a tu Velocidad. En situaciones que no sean de combate, puedes desplazarte a lo largo de distancias mayores con tiempo.

DISTANCIA RECORRIDA

En ocasiones, necesitarás saber lo lejos que puede llegar una criatura en un periodo de tiempo determinado. La tabla **Distancias por pasos** indica la distancia que puede recorrer una criatura según el paso que lleve (cauto, caminando, trote o carrera). En la tabla da por hecho una Velocidad 10, que es la más común en humanos y criaturas similares.

CRIATURAS MÁS Y MENOS LENTAS

Por cada punto de Velocidad por encima de 10, aumenta la distancia desplazada en un 10%. Por ejemplo, la Velocidad base de un orco es 12, de modo que podría caminar 96 metros en un minuto.

Por cada punto de Velocidad por debajo de 10, reduces la distancia desplazada en un 10%. Por ejemplo, la Velocidad base de un enano es 8, de modo que podría trotar 88 metros en un minuto.

DISTANCIAS POR PASOS

Tiempo	Paso			
	Cauto	Caminando	Trote	Carrera
Minuto	30 m	80 m	110 m	240 m
Hora	1,5 km	5 km	6 km	12 km
Día	13 km	40 km	50 km	—

- **Cauto:** a este paso te mueves sigilosa y cuidadosamente. Todas tus tiradas de Percepción tienen 1 ventaja.
- **Caminando:** caminas con paso sostenido. Puedes hacerlo durante 8 horas sin dificultad. Hacerlo durante más tiempo se considera **marcha forzada.**
- **Trote:** te mueves a paso vivo. Cada hora que pases trotando equivale a 2 horas caminando. Todas tus tiradas de Percepción tienen 1 desventaja.
- **Carrera:** esprintas, moviéndote lo más rápido posible. Cada hora de carrera equivale a 4 horas caminando. Todas tus tiradas de Percepción tienen 2 desventajas. Normalmente no se puede correr durante 8 horas consecutivas sin tomarse periodos de descanso.
- **Marcha forzada:** si te desplazas durante más del equivalente a 8 horas sin hacer un descanso de 1 hora o más, te arriesgas a agotarte. Al final de cada hora



adicional de desplazamiento (independientemente del paso), haz una prueba de Fuerza. Aplica 1 desventaja si vas al trote o 2 si estás corriendo. Si fracasas, sufres 1d6 puntos de daño y adquieres la condición de **fatigado** hasta que hagas un descanso. Consulta **Curación del daño** para saber más acerca del descanso.

EFECTOS DE MOVIMIENTO

Cuando un efecto, como el de un rasgo o un conjuro, se refiera a movimiento, el paso por defecto será caminando, a menos que se especifique otra cosa en el texto correspondiente.

TERRENO COMPLICADO

Algunos tipos de terreno son difíciles de recorrer. Escombros, pendientes pronunciadas, escaleras, sotobosques y demás pueden ralentizar el movimiento y se consideran terreno complicado. Todas las criaturas se desplazan por este tipo de terreno a la mitad de su Velocidad. Dicho de otra manera, atravesar 4 metros de terreno difícil es como atravesar 8 metros de terreno normal.

Si una zona contiene distintos tipos de terreno difícil, los efectos son acumulativos. Por ejemplo, moverse por una zona con densa maleza en la escarpada falda de una colina reduciría a la mitad tu velocidad dos veces. Atravesar 2 metros de este terreno sería lo mismo que 8 de terreno normal.

Siempre puedes moverte un mínimo de 1 metro independientemente de la dificultad del terreno, siempre que tu Velocidad sea de al menos 1.

ESPACIOS REDUCIDOS

Toda criatura puede atravesar libremente cualquier espacio capaz de albergar, como mínimo, su Tamaño.

A la hora de atravesar un espacio que sea la mitad del Tamaño de la criatura, el desplazamiento también se reduce a la mitad. En todo caso, no podrá atravesar ningún hueco que sea menor que la mitad de su Tamaño. Por ejemplo, un ser de Tamaño 1 puede apretujarse en un túnel de medio metro de diámetro, pero no podrá salir por una apertura más pequeña que eso. Si el espacio reducido incluye además terreno complicado, se aplican los efectos acumulativos descritos en el apartado **Terreno complicado.**

El DJ puede determinar que el espacio es demasiado bajo para atravesarse independientemente de la altura de la criatura.

SER TRANSPORTADO

Unas criaturas y ciertos efectos pueden transportar a otras criaturas, independientemente de la voluntad de estas. La fuente del movimiento especifica la distancia y la dirección del desplazamiento y la criatura se mueve inmediatamente según lo especificado. El terreno difícil sigue afectando al proceso; si una criatura te empuja 2 metros por terreno escombrado, solo te desplazarás 1 metro.

IR HACIA EL PELIGRO

Si ser desplazado pone en peligro al sujeto pasivo, como acercarse al borde de un acantilado o a un muro de llamas, la criatura desplazada realiza una prueba de Agilidad. Con un éxito, cae al suelo inmóvil justo antes de verse envuelta en el peligro (se queda al borde del acantilado, por ejemplo) y el origen de su movimiento pierde efecto sobre ella.

MOVIMIENTO A TRAVÉS DE CRIATURAS

Una criatura no puede atravesar el espacio que ocupa otra (aliada o enemiga) sin apretujarse, a menos que el otro ser sea excepcionalmente pequeño o grande. Toda criatura puede atravesar libremente un espacio ocupado por una criatura de Tamaño ¼ o, como mínimo, un Tamaño 2 puntos mayor que el propio. Por ejemplo, una criatura de Tamaño 1 podría atravesar un espacio ocupado por una de Tamaño ¼ u otra no más pequeña de Tamaño 3.

Las criaturas también se mueven libremente a través de espacios ocupados por seres derribados.

FORMAS ESPECIALES DE MOVIMIENTO

Normalmente, una criatura se desplaza caminando, corriendo o deslizándose por el suelo. También pueden emplear todas o algunas de las siguientes formas especiales de movimiento, descritas bajo el epígrafe de **Movimiento** en el apartado de **Combate** de este mismo capítulo.

Siempre debería prevalecer el sentido común a la hora de decidir qué tipos de movimiento puede llevar a cabo una criatura. Los elefantes y los caballos difícilmente podrían escalar un muro, y las babosas no ganan precisamente campeonatos de salto. El DJ puede determinar que ciertos tipos de movimiento no son posibles para ciertas criaturas según su naturaleza y anatomía.

CAÍDAS

Si caes una distancia de más de 5 metros, sufres daño al aterrizar. Usa la tabla de **Daño por caída** para determinar la cantidad de daño en función de la superficie sobre la que aterrices.

DAÑO POR CAÍDA

Distancia en metros	— Daño por tipo de superficie —	
	Sólida	Líquida
4 o menos	—	—
5-9	2d6	1d6
10-14	4d6	2d6
15-19	6d6	3d6
20-24	8d6	4d6
25-29	10d6	5d6
30-34	12d6	6d6
35-39	14d6	7d6
40-44	16d6	8d6
45-49	18d6	9d6
50+	20d6	10d6

CAER DERRIBADO

Si sufres daño tras aterrizar de una caída, quedas derribado.

CAER SOBRE OTRAS CRIATURAS Y OBJETOS

Si aterrizas sobre otra criatura o un objeto que no sea el propio suelo, tanto el personaje como aquello sobre lo que aterriza sufren la mitad del daño correspondiente por la caída.



DAÑO

Todos los efectos dañinos pueden afectar tanto a criaturas como a objetos. Un arma cercena la carne desnuda, una temible trampa salta y te hace caer al vacío o un oscuro conjuro lanza ácido. Los efectos dañinos del entorno, las caídas y otras situaciones inesperadas también causan daño.

El daño es un valor que describe las heridas y el agotamiento. La cantidad de daño causada puede ser un número fijo, la suma de varios d6, o la tirada de uno o varios d6 más un número fijo.

FUENTE DEL DAÑO

El daño puede provenir de distintas fuentes. Armas, las llamas de un conjuro de *bola de fuego*, la picadura venenosa de una serpiente… Algunas criaturas gozan de inmunidades, resistencias o vulnerabilidades a ciertas fuentes de daño, lo que las hacen indemnes, reducen el daño a la mitad o lo multiplican por dos. Normalmente, la fuente del daño queda especificada en el nombre del efecto o del conjuro (el daño de un relámpago es la electricidad). Si el daño no queda claro en el nombre del conjuro, el DJ decide cuál será la fuente en función de su efecto dañino.

SUFRIR DAÑO

Cuando una criatura u objeto sufre daño, *añade* la cantidad causada a su **daño total**.

Cuando una criatura u objeto sufre la mitad del daño, divide el daño total entre dos, redondeando a la baja. Solo se divide el daño una vez, independientemente de las veces que se indique hacerlo.

TIRADA DE DAÑO

Se hace una tirada de daño una vez por ataque. Si un solo ataque o efecto causa daño a más de un objetivo, aplica la cantidad obtenida a cada uno de los afectados.

DAÑO ADICIONAL

Muchas situaciones pueden hacer que un ataque cause daño adicional. Este tipo de daño se aplica solo si el ataque inflige daño con normalidad. El daño adicional causado por distintas fuentes es acumulativo.

EFECTOS DEL DAÑO

Ningún objeto o criatura sufre los efectos del daño hasta que el daño total iguale su Salud. Si esto ocurriera, la criatura quedaría **incapacitada** (ver a continuación) y el objeto quedaría destruido.

El daño total nunca puede superar la Salud de la criatura u objeto. Todo exceso se ignora.

MUERTE INSTANTÁNEA

Una criatura muere si sufre una cantidad de daño igual a su Salud desde una misma fuente, ya sea un ataque o una caída.

INCAPACITADO

Una criatura adquiere la condición de incapacitada si el daño total iguala su Salud. Cuando esto ocurre, la criatura cae derribada. Permanecerá incapacitada hasta que el daño total deje de ser igual a su Salud. Si la criatura sufre daño mientras esté incapacitada, muere.

Las criaturas que no sean los personajes jugadores que caigan incapacitadas, mueren o caen inconscientes durante 1d3 horas, según convenga el DJ.
Sin embargo, los personajes jugadores quedan **debilitados** y hacen **tiradas de destino** para determinar lo que les ocurre.

DEBILITADO

Los personajes debilitados están **indefensos**.

TIRADA DE DESTINO

Al final de cada ronda que pases debilitado, tira 1d6. Un resultado de 1 indica que estás **moribundo**. Un resultado de 6 indica que estás **mermado** durante 1 minuto. Cualquier otro resultado carece de efecto.

Si al cabo de tres rondas consecutivas sigues debilitado, quedas **inconsciente** durante 1d3 horas y dejas de hacer la tirada de destino. Al final de este periodo, te curas 1 punto de daño y quedas mermado durante 1 minuto.

MORIBUNDO

Los personajes moribundos están **inconscientes**.

TIRADA DE DESTINO

Al final de cada ronda que pases moribundo, tira 1d6. Un resultado de 1 indica que mueres. Un resultado de 6 indica que quedas debilitado. Cualquier otro resultado carece de efecto.

CURACIÓN

Las criaturas pueden curarse el daño mediante el descanso o gracias a algunos objetos, ciertos talentos y la magia curativa. Cuando un ser cura su daño, reduce su daño total de acuerdo con la cantidad curada.

DESCANSO

Puedes beneficiarte de un **descanso** cada 24 horas. Un descanso es un periodo de inactividad que dura 8 horas. Durante este tiempo, puedes dormir, meditar, leer, comer, beber o realizar cualquier acción que no sea fatigosa. Una vez completado el descanso, te curas de tantos puntos de daño como tu tasa de curación. Puedes extender el periodo de descanso a las 24 horas. Al final de este tiempo, te curas de tantos puntos de daño como el doble de tu tasa de curación.

Si algo interrumpe el descanso durante más de un minuto, todo se habrá echado a perder y tendrás que volver a empezar desde cero.

MUERTE

Cuando una criatura muere, se convierte en un objeto. Las criaturas muertas no pueden ser devueltas a la vida mediante la curación del daño.

Cuando las criaturas mortales mueren, sus almas vuelan libres desde sus cuerpos, permanecen un instante en el lugar y luego se van a lo que quiera que les aguarde en el más allá. La mayoría se hunden en el Inframundo, donde permanecen hasta que se desvanecen sus identidades y recuerdos. Las almas manchadas por la Corrupción descienden directamente al Infierno.

Las criaturas inmortales no tienen alma. Su esencia está ligada a su cuerpo físico de modo que, al morir, se adormece en su interior, pudriéndose con su carne. Si el cuerpo es devuelto a la vida, la esencia se restaura igualmente.

REGRESAR DE LA MUERTE

La magia más poderosa permite resucitar a las criaturas muertas. Cuando un ser vuelve a la vida en su cuerpo original, recupera todos los valores de atributos y características (a excepción del daño, tal como se indica en el efecto que devuelve al ser a la vida) que tenía antes de morir. También gana 1d6 puntos de Locura. Si esto volviese loca a la criatura, se quedaría en un estado vegetativo permanente, atrapada en su cuerpo hasta la muerte. Mientras esté sujeta a esta condición, la criatura se considera inconsciente.

EMPEZAR CON UN PERSONAJE NUEVO

Si has muerto y no has podido volver a la vida, tu siguiente personaje empieza con una *poción curativa* a modo de compensación por el cruel giro del destino que truncó la carrera de tu anterior personaje.

REENCARNACIÓN

El tiempo necesario para que el alma mortal vuelva al mundo depende de muchos factores. Una fuerte personalidad, una larga vida y una fuerte voluntad pueden hacer que el alma permanezca en el Inframundo durante años, e incluso décadas. Las almas corrompidas tardan incluso más en regresar del Infierno, ya que los demonios se toman su tiempo para desollar a los condenados. Acabe donde acabe el alma, su tiempo en la otra vida se pasa lentamente mientras va perdiendo su identidad mortal previa. Los recuerdos y la personalidad se desvanecen hasta que el alma es reducida a su forma más pura, un lienzo en blanco en el que pueda inscribirse una nueva vida.

Si bien la mayoría de los mortales no recuerdan sus anteriores vidas, algunas de las experiencias pueden permanecer en el alma: recuerdos, relaciones y sentimientos muy profundos. Los mortales pueden experimentar *flashbacks* de vidas anteriores al verse en una circunstancia que les recuerde a ellas, como un olor, el rostro de un terrible monstruo o el lugar donde murieron. El DJ decide cuántos recuerdos se recuperan y tú determinas cómo afectarán al personaje.

AFLICCIONES

Las aflicciones describen diversos efectos nocivos capaces de alterar o limitar la actuación normal de cualquier criatura. El efecto impuesto por la aflicción explica el tiempo que dura y qué puede hacerse para eliminarla. Si no se especifica lo contrario, la aflicción es permanente.

APRESADO

Los efectos de esta aflicción dependen del Tamaño de la criatura. Si la víctima de la presa es igual o más pequeña que el atacante, no podrá liberarse hasta que este quite la aflicción.

Si la víctima es más grande que quien realiza la presa, tan pronto como la primera se mueva, el atacante tendrá la opción de moverse con ella (ver **Apresar** para más información sobre cómo apresar y **Liberarse** para saber cómo escapar de la presa).

ATEMORIZADO

Una criatura atemorizada realiza todas sus pruebas y tiradas de ataque con 1 desventaja. Igualmente, no puede realizar turnos rápidos (ver **Combate**).

ATURDIDO

Una criatura aturdida no puede moverse ni realizar acciones. Todas las pruebas fracasan automáticamente. Todos sus atacantes reciben 1 ventaja.

CEGADO

Una criatura cegada no puede ver. Considera lo que la rodea como si estuviese envuelto en una oscuridad total (consulta **Oscuridad**). Las demás criaturas atacan con 1 ventaja contra la Defensa o Agilidad del ser afectado. Las pruebas de Percepción que dependan de la vista fracasan automáticamente. Por último, la Velocidad del ser afectado se reduce a 2, salvo que su Velocidad normal sea menor.

DERRIBADO

Una criatura derribada permanece en el suelo. Otros seres pueden atravesar el espacio que ocupa. Mientras se encuentre en este estado, la criatura puede desplazarse arrastrándose o emplear su movimiento para incorporarse. Realiza todas sus pruebas de Fuerza y Agilidad con 1 desventaja. Todo el que sea capaz de alcanzarla y atacarla recibe 1 ventaja, si bien los que no consigan llegar hasta ella sufren 1 desventaja en la tirada de ataque.

DESORIENTADO

Una criatura desorientada no puede realizar acciones.

DORMIDO

Una criatura dormida se considera **derribada** e **inconsciente**. Cualquiera que pueda alcanzarla tendrá la opción de despertarla. A menos que se indique lo contrario, sufrir daño elimina la aflicción.

ENFERMO

Una criatura envenenada realiza todas sus pruebas y tiradas de ataque con 1 desventaja.

ENSORDECIDO

Una criatura ensordecida no puede oír. Las pruebas de percepción en este sentido fracasan automáticamente.

ENVENENADO

Una criatura enferma realiza todas sus pruebas y tiradas de ataque con 1 desventaja.

FATIGADO

Una criatura fatigada realiza todas sus pruebas y tiradas de ataque con 1 desventaja.

HECHIZADO

Una criatura hechizada ve a la fuente de su aflicción como un amigo o un aliado. Es incapaz de atacar a dicha fuente.

INCONSCIENTE

Una criatura inconsciente es incapaz de actuar, moverse o percibir su entorno. Su Defensa es 5. No puede realizar acciones ni moverse, y todas las pruebas fracasan automáticamente.



INDEFENSO

Una criatura indefensa no puede hacer nada para protegerse. Su Defensa es 5, no puede llevar a cabo acciones y las pruebas de atributos fracasan automáticamente. Aun así, la criatura puede percibir su entorno y realizar pruebas de Percepción con normalidad.

INMOVILIZADO

Una criatura inmovilizada tiene una Velocidad 0 y no puede beneficiarse de ninguna bonificación a dicha característica. Los atacantes hacen sus tiradas de ataque con 1 ventaja.

MERMADO

Una criatura mermada realiza todas sus pruebas y tiradas de ataque con 1 desventaja.

OBLIGADO

Una criatura obligada no puede emplear sus acciones ni moverse. Cada turno rápido (consulta **Combate**), el ser que impuso la aflicción puede forzar a la criatura obligada a moverse lo que le permita su Velocidad y realizar acciones. El ser que impuso la aflicción decide todo lo que hace la criatura afectada.

RALENTIZADO

Una criatura ralentizada solo puede usar un turno lento (ver **Combate**), reduce a la mitad su Velocidad y no puede beneficiarse de aumentos a esta característica.

SORPRENDIDO

Una criatura sorprendida no puede moverse ni realizar acciones. Todas las pruebas fracasan automáticamente.

AFLICCIONES MÚLTIPLES

Si sufres una aflicción que ya tenías, lo normal es que no se produzcan efectos adicionales, pero tendrás que anular *cada una* de sus fuentes para que deje de afectarte. Por ejemplo, si eres envenenado por la picadura de una serpiente y a continuación te pica una araña, no dejarás de padecer esta aflicción hasta que tomes el antídoto para ambos venenos.

OBJETOS CONSCIENTES

Los objetos conscientes, como los seres animados, son criaturas a todos los efectos y están sujetos a las reglas que las gobiernan. Pueden contar con valores de Intelecto y Voluntad, así como la característica de Percepción y otras capacidades.

EL ENTORNO

El juego transcurre en un entorno imaginario lleno de criaturas, obstáculos y peligros, tanto visibles como ocultos.

OBJETOS

Los objetos son elementos inanimados, como puertas, cortinas, estatuas, escaleras e incluso personajes muertos. Los objetos pueden ser dañados y destruidos.

ATRIBUTOS

Los objetos tienen Fuerza 0 y Agilidad 0. No poseen valores de Intelecto ni Voluntad y son inmunes a tiradas de ataque realizadas contra dichos atributos, así como a efectos que también se orienten hacia ellos. Los objetos son inmunes a las aflicciones.

- **Percepción:** los objetos no suelen tener Percepción.
- **Defensa:** los objetos suelen tener Defensa 5.
- **Tamaño:** los objetos varían de Tamaño, como las criaturas.
- **Velocidad:** los objetos incapaces de moverse por sí mismos tienen Velocidad 0.

SALUD Y DAÑO

La Salud de un objeto depende de su Tamaño y composición, y su Salud base equivale a su Tamaño multiplicado por 10. Los objetos hechos de materiales frágiles tienen la mitad de Salud base, mientras que los que están hechos de piedra o metal multiplican este valor por 2 o más.

Los objetos sufren daño de la misma manera que las criaturas. El daño se muestra en el objeto con grietas, abolladuras y demás manifestaciones del estilo. Cuando el daño total se equipara a su Salud, el objeto queda destruido o inutilizado. Algunos objetos son inmunes a ciertas fuentes de daño en función del Tamaño o la composición. Por ejemplo, un galeón es inmune al daño de una daga, y es improbable que el frío o el hielo dañen una espada.

OBJETOS TRANSPORTADOS Y EQUIPADOS

Estos objetos no suelen sufrir daño cuando el usuario es atacado, salvo que sean el objetivo específico del ataque.

ROMPER OBJETOS

En vez de causar daño para cortar o machacar un objeto, puedes usar la fuerza bruta para romperlo. Los ejemplos más típicos son derribar una puerta, atravesar un cristal de un puñetazo o romper ataduras.

Cuando intentes romper un objeto, haz una prueba de Fuerza. Por cada punto de Tamaño que el objeto tenga por encima del tuyo, aplica 1 desventaja. Dependiendo de la composición del objeto, podrían aplicarse ventajas o desventajas adicionales a la tirada, siempre a discreción del DJ.

ALCANCE Y DISTANCIA

Algunas categorías generales describen el alcance de las armas y los conjuros a efectos de escoger objetivos y centrar áreas de efecto.

- **Tú:** tú eres el objetivo o el efecto se origina en ti o en algún punto del espacio que ocupas. Siempre estás dentro del alcance de ti mismo en lo que se refiere a dirigir el objetivo.
- **Alcance:** el objetivo o el punto desde el que se origina el efecto debe estar dentro de tu alcance y debes ser capaz de tocarlo. Si intentas tocar a una criatura que no desea tal cosa, debes hacer una prueba de Fuerza o Agilidad contra la Agilidad del oponente. Si tienes éxito, tocas al objetivo.
- **Corto:** el objetivo o el punto desde el que se origina el efecto debe estar a un máximo de 5 metros de ti.
- **Medio:** el objetivo o el punto desde el que se origina el efecto debe estar a un máximo de 20 metros de ti.
- **Largo:** el objetivo o el punto desde el que se origina el efecto debe estar a un máximo de 100 metros de ti.
- **Extremo:** el objetivo o el punto desde el que se origina el efecto debe estar a un máximo de 500 metros de ti.
- **A la vista:** debes poder ver el objetivo o el punto desde el que se origina el efecto.

OSCURIDAD

La mala iluminación, la lluvia intensa o la niebla reducen la visibilidad. Un área, y las criaturas y objetos que la ocupan, pueden estar afectados por una oscuridad parcial, intensa o total.

- **Oscuridad parcial:** la lluvia, una nevada ligera, la niebla y las sombras oscurecen parcialmente un área. Todo lo que hay en ella es visible, pero los observadores no pueden apreciar los detalles. Todas las tiradas que impliquen mirar hacia un área de este tipo tienen 1 desventaja.
- **Oscuridad intensa:** la lluvia o una nevada intensa y un denso banco de niebla proyectan una oscuridad intensa a un área. Todo lo que hay en ella es apenas visible. Todas las tiradas que impliquen mirar hacia un área de este tipo tienen 2 desventajas.
- **Oscuridad total:** las criaturas u objetos situados en este tipo de áreas son imposibles de ver porque se encuentran bajo un manto de oscuridad absoluta o condición similar, como por ejemplo una tormenta de nieve. Cualquier criatura situada en un área de oscuridad total se considera ciega.

ILUMINACIÓN

En el juego existen tres niveles de iluminación:

- **Iluminado:** el sol, la luna, antorchas, velas y otras formas de iluminación proyectan luz sobre el área. Una criatura con capacidad de visión ve todo lo que tenga al alcance de su campo de visual y no esté oculto. La oscuridad se traduce en sombras a una distancia equivalente al doble del radio de la luz.
- **Sombras:** las sombras dibujan la frontera entre la luz y la oscuridad. La luz indirecta, los leves destellos y la luz de luna crean áreas de sombras que se consideran parcialmente oscuras.
- **Oscuridad:** se trata de la ausencia total de luz. La oscuridad aquí es absoluta.

INVISIBILIDAD

Una criatura u objeto invisible no puede ser percibida por otros seres con los sentidos normales. Se considera como si estuviese inmersa en una oscuridad total y, por lo tanto, puede esconderse en cualquier parte. Las tiradas de ataque de una criatura invisible tienen 1 ventaja contra la Defensa o la Agilidad del oponente que es incapaz de verla.

No obstante, una criatura invisible hace ruido, deja huellas y desplaza líquidos a su paso. Las nubes de polvo y humo también pueden delatar su presencia. En tales condiciones, la criatura invisible es considerada como si se encontrase en una zona de oscuridad intensa.

INTERPRETACIÓN

La interpretación abarca todas las decisiones que el Director de Juego y los jugadores tomen acerca de las criaturas y personajes que controlan. Tales decisiones pueden ser tan sencillas como declarar lo que dice o hace un personaje o seleccionar un objetivo para un ataque. En otros casos, pueden dejar que los detalles del trasfondo, la personalidad y otros acontecimientos pasados en el juego dicten las acciones de su personaje.

La gente tiene distintos niveles de comodidad a la hora de ponerse a interpretar. A algunos les gusta sumergirse en el juego, hablando como lo harían sus personajes o representándolos con miniaturas pintadas. Otros están menos inclinados a decir lo que sus personajes hacen y dicen. No hay una forma «adecuada» de interpretar; si todos se lo pasan bien es que lo estás haciendo bien.

TOMAR DECISIONES

Si bien en el juego puedes hacer lo que quieras (o al menos intentarlo), podrás imaginar mejor lo que está pasando y tomar mejores decisiones en función de los detalles de tu personaje y la historia en la que estás participando. Para tomar decisiones, puedes inspirarte en muchas cosas distintas, algunas de las cuales describimos a continuación.

TRASFONDO

Eres tú quien determina el trasfondo de tu personaje cuando lo creas. Un trasfondo describe las experiencias por las que ha pasado antes de que dé comienzo su historia, las cuales pueden ayudarte en tu representación. Por ejemplo, un personaje que empezó siendo un campesino puede ser supersticioso, escéptico o mostrarse nervioso en lo que a la magia se refiere.



PERSONALIDAD

Tu personaje debería tener una personalidad distintiva. Tenerla presente puede ayudarte a decidir cómo se comportaría en una situación determinada, aunque tampoco está de más ir en contra de la propia personalidad de vez en cuando. Por ejemplo, un personaje descrito como «a menudo está serio» puede no verle la gracia a las bromas de un duendecillo.

RELACIONES

En el juego, interactúas con otros jugadores y sus personajes. Podéis ser amigos o desconocidos en la vida real, pero en el juego deberíais adoptar la relación que existe entre los personajes. Aunque tú y otro jugador seáis grandes amigos, vuestros personajes podrían despreciarse mutuamente. Es posible que acabes de conocer a otro de los jugadores pero que vuestros personajes sean amigos de toda la vida.

Cuando interpretes las relaciones entre los personajes, respeta los estándares de confort de los demás jugadores. Si tu personaje tiene una relación amorosa con otro, exprésala únicamente hasta donde esté dispuesto a llegar el otro jugador. Asimismo, si tu personaje odia a otro, te arriesgas a arruinar la experiencia de juego a menos que el otro jugador esté por la labor de interpretar esta relación contigo. Antes de poneros a jugar, todos deberíais discutir las relaciones entre vuestros respectivos personajes para dar con la mejor manera de interpretarlas.

OPCIONAL: VÍNCULOS PERSONALES

Los personajes que conforman tu grupo están relacionados entre sí. Tu personaje puede ser amigo de unos y antagonista con respecto a otros. Identificar cómo se siente tu personaje en cuanto a los demás miembros del grupo aporta pistas sobre cómo interpretarlo durante su interacción con los demás.

Al integrarse tu personaje en el grupo, puedes escoger a dos compañeros y aplicar un vínculo positivo con uno otro negativo con otro. Tienes un vínculo neutral con todos los demás. Puedes compartir tus relaciones con los demás jugadores o mantenerlas en secreto. Quien debe estar al corriente de todo, eso sí, es el DJ.

POSITIVO

Un vínculo positivo refleja sentimientos de admiración, amistad, confianza y, posiblemente, amor. Cada vez que obtengas un 1 en una ventaja obtenida del personaje que escogiste para tu vínculo positivo, puedes volver a tirar. Usa el nuevo resultado, aunque sea otro 1.

NEGATIVO

Un vínculo negativo indica que tu personaje tiene fuertes sentimientos de antipatía, envidia, desdén o desconfianza. Cuando obtengas un 6 en una ventaja obtenida gracias al personaje que escogiste para tu vínculo negativo, vuelve a tirar. Usa el nuevo resultado, aunque sea otro 6.

NEUTRAL

Un vínculo neutral no indica fuertes sentimientos en un sentido u otro. Puedes tener una relación amistosa o pasarte el tiempo discutiendo con el personaje que hayas escogido para tener este tipo de vínculo. Sea tu predisposición hacia él positiva o negativa, tu opinión de él no es lo suficientemente fuerte como para alterar tus interacciones con él.

CAMBIAR LOS VÍNCULOS

Cada vez que aumente el nivel de tu grupo, podrás cambiar tus vínculos con los otros personajes. Cada cambio debería reflejar los acontecimientos de la historia. Por ejemplo, podrías tener un vínculo negativo con un personaje, pero podría haber cambiado a neutral o positivo si hubiese asumidos importantes riesgos para ayudarte. Asimismo, un vínculo positivo puede volverse neutral o negativo si el otro personaje te traiciona o rechaza tus atenciones.

DESARROLLO DE LA HISTORIA

El mundo imaginario del juego está a tu plena disposición para que lo explores, pero tanto tú como los demás jugadores trabajáis juntos para contar una historia específica y alcanzar un objetivo. Tus decisiones interpretativas deberían servir para que la historia progrese. No hay ningún problema en abandonar temporalmente el argumento principal cuando sea necesario, pero no cuando eso frustre el esfuerzo de los demás jugadores que tratan de alcanzar dicho objetivo. Aunque tu personaje tenga vínculos negativos con algunos de los miembros del grupo, seguís estando unidos por un propósito común.

FORTUNA

El Dj premia con Fortuna a las interpretaciones excepcionales, si se te ocurre una gran idea que compartir con los demás, si tu personaje realiza una proeza reseñable o si haces cualquier cosa que haga el juego más divertido. Gastar la Fortuna que tengas representa una racha de buena suerte cuando más la necesitas.

Mientras tengas Fortuna, podrás gastarla de las siguientes maneras:

- Convertir en éxito un fracaso obtenido con una tirada de 1d20.
- Otorgar 2 ventajas a la tirada de 1d20 de otro jugador.
- Sustituir el resultado en un d6 por un 6 en cualquier tirada (incluida la tuya).

Una vez gastada, no tendrás Fortuna hasta que el DJ te recompense con más.

INTERACCIÓN SOCIAL

La interacción social suele llevarse a cabo mediante la interpretación. Cuando quieras hablar con otro personaje, hazlo como lo haría el tuyo o describe cómo lo hace. El DJ y los demás jugadores harán lo mismo.

CONFLICTO SOCIAL

El DJ puede decretar una tirada de ataque cuando intentes alterar el comportamiento o las convicciones de otra criatura mediante la conversación en contextos sociales. Estas tiradas no suelen suponer un combate, salvo que el DJ diga lo contrario. En situaciones sociales, Intelecto y Voluntad son los atributos que más se usan. Haz una tirada de ataque con el atributo que mejor describa cómo se resistirá la criatura a tu influencia.

Normalmente, durante las interacciones sociales, será necesario que la otra criatura te comprenda. Si no habláis el mismo idioma, el DJ puede permitirte hacer una tirada si intentas comunicar una idea muy básica, posiblemente con 1 o más desventajas.

Cada vez que hagas una tirada de ataque en una situación social y el resultado total sea 0 o menos, el intento dará lugar al opuesto del resultado deseado. Esa criatura con la que esperabas trabar amistad se convertirá en tu enemiga, alguien al que intentabas persuadir se volverá intratable y ese tipo al que pretendías intimidar se reirá de tus amenazas. Sucesivos intentos de interactuar de la misma manera pueden redundar en un fracaso automático o el DJ puede decidir aplicar 1 o más desventajas a la chapucera tirada.

- **Trabar amistad:** tratas de mejorar la opinión que tiene el otro de ti, invocar su buena voluntad o consolar a alguien que está pasando por un mal momento. Para ello, haz una tirada de ataque enfrentada con Voluntad. En caso de éxito, el otro adopta una postura amistosa hacia ti. Puedes hacer tiradas adicionales con 1 ventaja a discreción del DJ.
- **Engañar:** tratas de hacer pasar una falsedad como verdad, que lo improbable sea plausible o echarte un farol. Para ello, haz una tirada de ataque enfrentada con Intelecto. En caso de éxito, el otro se creerá tu engaño hasta que se demuestre lo contrario.
- **Persuadir:** intentas convencer al otro de que asuma un riesgo, revele un secreto o haga algo en contra de su naturaleza, como aceptar un soborno. Para ello, haz una tirada de ataque enfrentada con Voluntad. En caso de éxito, convences al otro de que haga lo que le pides.
- **Provocar:** tratas de enfurecer a otro ser e incitarlo a la violencia. Haz una tirada de ataque de Intelecto contra la Voluntad del otro. En caso de éxito, el adversario se enfada contigo y cualquiera o cualquier cosa que escogieras cuando realizaste el intento. La criatura actuará según lo considere adecuado el DJ en función de la provocación. Una criatura afectada puede atacar, gritar o simplemente volverse hostil.

COMBATE

El combate tiene lugar cuando una o más criaturas atacan a uno o más adversarios. Dado que se trata de uno de los momentos álgidos, el tiempo de juego se ralentiza para que todos los participantes tengan la posibilidad de contribuir al desenlace.

EL CAMPO DE BATALLA

Antes de que dé comienzo el combate, el DJ establece el escenario y te explica los detalles más importantes del campo de batalla, el lugar donde tendrá lugar el enfrentamiento. Puede bosquejar un esquema en un papel o una superficie borrable, usar un mapa o limitarse a describirlo.

Las posiciones exactas son más importantes para unos grupos que para otros, pero todos deberían tener, al menos, una idea de dónde está su personaje cuando empieza el combate. El DJ puede decidir la ubicación de todo el mundo en función de lo que estaba pasando cuando estallaron las hostilidades o consultarlo con los jugadores. Algunos grupos usan miniaturas, fichas o monedas para tener un control sobre las posiciones, mientras que otros prefieren que todo se desarrolle en su imaginación.

ALERTA Y SORPRESA

La mayoría de las veces, las criaturas atacadas son conscientes de sus atacantes. Si uno de los bandos se oculta del otro, aparece de la nada o coge al otro durmiendo o atareado en otras cosas, existe una probabilidad de sorpresa.

Cuando el DJ decide que el elemento sorpresa es posible, el bando sorprendido hace una prueba de Percepción. Si fracasa, la criatura o bando afectado adquiere la condición de **sorprendido** hasta el fin de la primera ronda.

ANATOMÍA DE UNA RONDA

El combate se resuelve en unidades de tiempo de 10 segundos llamadas **rondas**. Una ronda tiene tres partes: turnos rápidos, turnos lentos y fin de ronda.

Durante cada ronda, los jugadores que quieran gastar un turno (rápido o lento) lo hacen en este momento y en el orden que prefieran. Cuando un jugador ha terminado su turno, no podrá volver a actuar hasta la siguiente ronda. Si los jugadores no pueden decidir quién actúa primero, puede hacerlo el DJ o decretar que los jugadores que no se ponen de acuerdo tiren 1d6 cada. En este caso, actuará primero el que mayor resultado haya obtenido.

Una vez que todos los jugadores hayan actuado en sus turnos, es el momento de que las criaturas controladas por el DJ hagan lo propio en cualquier orden. Cada vez que una criatura termine su turno, no podrá volver a actuar hasta la siguiente ronda.

TURNOS RÁPIDOS

En un turno rápido puedes usar una **acción** o **moverte** hasta el máximo de tu Velocidad, pero no ambas cosas.

TURNOS LENTOS

En un turno lento puedes usar una **acción** y **moverte** hasta el máximo de tu Velocidad. La acción puede desarrollarse en cualquier momento del movimiento.

FIN DE RONDA

El final de una ronda marca la transición entre una ronda y la siguiente. Ciertos efectos se resuelven en esta fase. Al igual que con otras fases de la ronda, los jugadores primero resuelven cualquier efecto que hayan creado o les afecte a ellos. A continuación, el DJ resuelve los efectos de fin de ronda para las criaturas y los efectos que estén bajo su control.

Cuando un efecto especifica que dura una ronda, lo hace durante la ronda entera, o sea, hasta el final de la *siguiente* ronda.

El combate termina cuando todas las criaturas de uno de los bandos se rinden, huyen o mueren. Resuelto esto, comienza una nueva ronda y el combate continúa.

PRIMERA RONDA

Antes de que dé comienzo la primera ronda, resuelve todos los efectos que estuviesen ya vigentes y que normalmente se comprueban al final de una ronda. A continuación, el combate prosigue con normalidad.

EJEMPLO DE UNA RONDA

Shawn (que interpreta a un guerrero humano), Angela (una pícara humana), Jerry (un mago humano) y David (un sacerdote humano) forman un grupo. Sus personajes están explorando unas viejas ruinas. Cuatro ratas gigantes emergen de entre las sombras para atacarlos. Nadie está sorprendido y el combate da comienzo.

MARCADORES DE TURNOS

Puedes usar marcadores de dos caras, como monedas, fichas de póquer o naipes para llevar un control de las fases. Uno de los lados representaría los turnos rápidos y estaría bocarriba al principio de la ronda; el otro representaría los turnos lentos. Una vez que los jugadores que lo deseen hayan usado sus turnos rápidos, le toca al DJ y gira los marcadores que le correspondan. Los jugadores que queden, así como las criaturas controladas por el DJ, harán lo mismo con los turnos lentos. Tras resolver todos los efectos al final de la ronda, el DJ vuelve a girar todos los marcadores de nuevo a la posición de turno rápido.

Verás que funciona mejor si cada jugador coge también un marcador. Cuando les toque el turno, colocan sus respectivos marcadores delante de sí en la cara que indique el turno que hayan escogido, rápido o lento.

TURNOS RÁPIDOS

Los jugadores deciden si actuar deprisa. Jerry opta por un turno rápido y usa una acción para atacar a una de las ratas con un conjuro y la mata.
Shawn también se decide por un turno rápido, empleando una acción para cargar contra las ratas. Como se indica en la descripción de ***Carga****, más adelante en este capítulo, Shawn puede moverse y atacar, aunque con 1 desventaja a la tirada de ataque.*
Angela y David aguardan a los turnos lentos.
Ahora que todos los jugadores que han decidido actuar ya lo han hecho, el DJ puede usar los turnos rápidos con una o más ratas. La rata contra la que Shawn cargó usa una acción para atacarle. El resto de las ratas esperan a los turnos lentos.

TURNOS LENTOS

De nuevo, los jugadores actúan primero. Dado que Angela y David aún no han intervenido, lo hacen ahora. Angela se mueve hasta la rata con la que está luchando Shawn y la ataca con su espada corta. David se acerca a la misma rata y hace lo propio con su hacha de guerra. La rata muere.
Ahora, las dos ratas restantes emplean sus turnos para moverse y atacar a Angela y David. Por desgracia, el personaje de David sufre daño suficiente como para quedar incapacitado y debilitado.

FIN DE RONDA

David tiene que hacer una tirada de destino (1d6) para saber qué pasará con su personaje. Saca un 3. Su personaje permanece debilitado.
No hay más efectos que comprobar al final de la ronda, de modo que da comienzo la siguiente.

MOVIMIENTO

En tu turno, puedes moverte el equivalente de tu Velocidad en metros. En un turno rápido, puedes moverte o usar una acción, pero no las dos cosas. En un turno lento, puedes moverte además de usar una acción, la cual puede llevarse a cabo en cualquier momento del movimiento.

Puedes emplear cualquier forma especial de movimiento que tengas disponible, como en equilibrio, escalar, nadar, montar, etcétera. Las reglas para estas formas especiales de movimiento se detallan a continuación.

EQUILIBRIO

Te mueves en equilibrio al cruzar terreno traicionero, como hielo o una superficie muy estrecha. Tales superficies también cuentan como terreno difícil. Cuando te desplazas por una superficie traicionera, tienes que hacer una prueba de Agilidad (la naturaleza de la superficie puede imponer 1 o más desventajas). Su fracasas, dejas de moverte ese turno. Si el total de la tirada se reduce a 0 o menos, te caes y te quedas derribado o colgado de una cornisa, según el caso.

ESCALAR

Escalas cuando asciendes, desciendes o cruzas una superficie vertical con la ayuda de una cuerda, escalera o asideros. La superficie también cuenta como terreno difícil.

El DJ puede exigir una prueba de Fuerza para comprobar si puedes escalar una superficie con pocos asideros o que esté impregnada de cualquier material resbaladizo, así como si intentas hacer mientras estás distraído o con prisas. Las escaladas más difíciles pueden imponer 1 o más desventajas a la tirada. Si el resultado de la prueba es un fracaso, dejas de moverte ese turno. Si el total de la tirada se reduce a 0 o menos, te caes.

ARRASTRARSE

Las criaturas derribadas solo pueden moverse arrastrándose. Esto lo haces a la mitad del paso cauto, y más lento aún (Velocidad 1) si el terreno es difícil o pretendes atravesar espacios estrechos.

- **Caer derribado:** puedes tirarte al suelo voluntariamente. Puedes hacerlo durante el combate sin que eso implique gastar tu movimiento.
- **Levantarte:** puedes levantarte desde una posición derribada usando una acción o como tu movimiento durante el combate.

VOLAR

Si puedes volar, puedes hacerlo en cualquier dirección hasta donde te permita tu Velocidad, permaneciendo en el aire el tiempo que desees. Si eres derribado, tu Velocidad se reduce a 0 o no puedes usar tus acciones, caes al suelo.

El DJ puede exigir una prueba de Fuerza para comprobar si te mantienes en el aire en medio de turbulencias. En caso de fracaso, caes al suelo.

SALTAR

Saltas cuando desciendes a una superficie inferior o tratas de ascender a una superior. También lo haces cuando sorteas un obstáculo en horizontal cuando no escalas o caminas.

- **Salto vertical:** cuando saltas hacia abajo, aterrizas sin problema si la superficie se encuentra a menos de 5 metros. Si intentas hacerlo a más distancia, se considera que caes.

  Puedes saltar hacia arriba tantos metros como la mitad de tu modificador de Agilidad (mínimo 30 centímetros) o el modificador completo si al menos te moviste 2 metros antes de hacer el salto. Si intentas saltar una distancia mayor, el DJ puede exigir una prueba de Agilidad.

  Puedes saltar como parte de tu movimiento en combate. Resta el número de metros en vertical que saltes de la distancia total que puedes moverte por turno. Aterrizas derribado o caes si alcanzas el límite de tu movimiento antes de completar el salto.
- **Salto horizontal:** puedes saltar horizontalmente tantos metros como tu modificador de Agilidad +2 (mínimo 1 metro). Si te moviste al menos 2 metros antes del salto,

aumenta la distancia en otros 2 metros. Si intentas saltar más lejos, el DJ puede exigir una prueba de Agilidad.

Puedes saltar como parte de tu movimiento en combate. Resta el número de metros en horizontal que saltes de la distancia total que puedes moverte por turno. Aterrizas derribado o caes si alcanzas el límite de tu movimiento antes de completar el salto. Puedes caer sin intentabas cruzar un espacio abierto, como un foso.

MONTAR

Se considera que montas siempre que vayas a lomos de una montura.

- **Monturas:** una montura es cualquier criatura más grande que tú y dispuesta a llevarte como jinete.
- **Montar y desmontar:** usas tu movimiento para montar o desmontar cuna criatura que esté a tu alcance.
- **Espacio compartido:** tu montura y tú compartís el mismo espacio. Sin embargo, cualquier efecto que se origine en ti, lo hará en tu espacio y no en el de la montura.
- **Criaturas independientes:** a pesar de compartir el espacio, tu montura y tú sois criaturas independientes.
- **Acciones:** tu montura y tú realizáis acciones juntos y compartís una sola acción. Si usas una para atacar, tu montura y tú atacáis. Puedes preferir que tu montura y tú ataquéis en la misma acción, pero ambos haréis tiradas de ataque con 2 desventajas cada uno. Tu montura y tú solo podéis atacar a la vez una vez por ronda, independientemente de los ataques que podáis realizar.

  Si no puedes usar acciones, la montura lo hará del modo más apropiado a su naturaleza. Si la montura no puede usar acciones, actúas independientemente de ella.
- **Velocidad:** usas la Velocidad de la montura en vez de la tuya.
- **Ataques libres:** si el movimiento de tu montura provoca un ataque libre (ver **Combate**), el atacante puede escoger entre tú y tu montura.
- **Caer derribado:** si un ataque o un efecto te hace caer derribado mientras estás montando, caes de la montura y te quedas derribad a un metro de ella. El espacio que ocupes será opuesto al de la procedencia del ataque o efecto.

  Si tu montura cae derribada, ambos lo estaréis en el mismo espacio. Deberás hacer una prueba de Agilidad. Si fracasas, sufres daño equivalente a 1d6 + el Tamaño de la montura y quedas **inmovilizado** sin poder levantarte hasta que la montura lo haga o se aparte de encima de ti. Mientras estás inmovilizado, puedes usar una acción para hacer una prueba de Fuerza o Agilidad con 1 desventaja por cada punto que la montura sea mayor que tú. En caso de éxito, ya no estarás inmovilizado y podrás levantarte con normalidad.

MOVERSE SIGILOSAMENTE

Intentas moverte sin hacer ruido. Para ello, debes tener éxito en una prueba de Agilidad. Si fracasas, las criaturas cercanas pueden oírte. Si el resultado total es de 0 o menos, haces mucho ruido.

Las ventajas y desventajas aplicables a la prueba de Agilidad dependerán del terreno por el que pretendes moverte. Es más difícil moverse en sigilo por un suelo de gravilla o cristales rotos, que provocan 1 desventaja a la tirada. Si hay mucho ruido ambiental en la zona (como una fábrica en plena actividad), puedes aplicar 1 o más ventajas a la tirada.

NADAR

Mientras te mueves, puedes atravesar espacios con líquidos nadando. Nadar cuenta como movimiento por terreno difícil.

El DJ puede exigir una prueba de Fuerza para comprobar si puedes atravesar aguas traicioneras. En caso de fracaso, no avanzas. Si el total de la tirada es de 0 o menos, te hundes (consulta **Ropa y armadura**, en el **Capítulo 3** para más información acerca de nadar con armadura, así como el epígrafe del autómata en el **Capítulo 1**).

TELEPORTARSE

La magia puede permitir que te desplaces instantáneamente de un punto a otro. Cuando te teleportas, desapareces del espacio que ocupabas y apareces inmediatamente en el espacio de destino. Este movimiento ignora cualquier obstáculo o terreno difícil entre tu posición inicial y el destino.

ACCIÓN

Puedes usar una acción durante la ronda para realizar una actividad. Las actividades más comunes son las siguientes:

Apresurarse • Atacar • Ayudar • Buscar • Concentrarse • Defender • Esconderse • Estabilizar • Finalizar un efecto • Lanzar un conjuro genérico • Prepararse • Recargar • Retirarse • Usar un objeto

APRESURARSE

Te mueves al doble de tu Velocidad.

ATACAR

Usas un arma, un conjuro ofensivo u otra cosa que dañe o dificulte las cosas a otro ser u objeto. Consulta **Atacar** para saber cómo resolver esta acción.

AYUDAR

Escoge una criatura que se encuentre en un radio de 5 metros de ti y que pueda verte y comprender lo que le dices. Haz una prueba de Intelecto. En caso de éxito, el objetivo realiza su siguiente prueba o ataque antes de finalizar la ronda con 1 ventaja.

BUSCAR

Tratas de localizar una criatura u objeto oculto. Haz una prueba de percepción para localizar un objeto oculto o una tirada de ataque con el mismo atributo en caso de que sea una criatura. En caso de éxito, la criatura u objeto deja de estar oculto a tus ojos y a los de cualquiera con quien compartas la información.

CONCENTRARSE

Los efectos de algunos conjuros y talentos requieren de concentración para seguir activos. Si te concentras en un efecto, este sigue activo hasta el final de la siguiente ronda, hasta un máximo permitido por el propio efecto.

ROMPER LA CONCENTRACIÓN

Si sufres daño o ganas Locura mientras te estás concentrando, deberás hacer una prueba de Voluntad. En caso de fracaso, dejas de concentrarte y el efecto se extingue inmediatamente.

DEFENDER

Cuando defiendes, todas las tiradas de ataque realizadas en tu contra sufren 1 desventaja y todas tus pruebas que hagas para resistir ataques se benefician de 1 ventaja hasta el final de la ronda. Estos beneficios finalizan si te ves impedido de usar cualquier acción, como cuando estás desorientado, aturdido o inconsciente.

ESCONDERSE

Puedes intentar esconderte cuando no estás siendo observado, te encuentres en un área de oscuridad intensa o un objeto te cubra un mínimo de tres cuartas partes del cuerpo (ver **Cobertura**).

Haz una prueba de Agilidad. En caso de éxito, consigues esconderte. Permaneces así hasta que las condiciones que te lo permitieron dejen de darse o hagas algo que revele tu posición (como gritar, atacar o lanzar un conjuro). Por ejemplo, si estás en la oscuridad, dejarías de estar escondido si la zona fuese iluminada. Asimismo, si te escondes detrás de un muro, dejarías de estar oculto si alguien se desplazara a una posición desde la cual el muro dejase de funcionar como una cobertura.

Mientras estás escondido, otras criaturas no pueden percibirte. Por lo general, esto significa que nadie puede escogerte para su ataque, si bien sigues estando sujeto a los efectos del área. Una criatura puede intentar adivinar tu escondite mediante una tirada de ataque con 3 desventajas. Incluso si obtuviera un éxito, el ataque solo te causaría daño si de verdad estabas escondido donde ha aventurado el atacante.

Del mismo modo, mientras estás oculto tus tiradas de ataque se benefician de una ventaja contra la Defensa o la Agilidad de los objetivos de los que te estás escondiendo.

ESTABILIZAR

Escoge una criatura incapacitada que esté a tu alcance. Haz una prueba de Intelecto, con 1 desventaja si la criatura está moribunda. En caso de éxito, el afectado recupera 1 punto de daño.

FINALIZAR UN EFECTO

Escoge un efecto que hayas creado con un conjuro que hayas lanzado o un talento que hayas usado. El efecto finaliza inmediatamente.

OTRAS ACTIVIDADES

Puedes intentar hacer algo que no esté descrito aquí. El único límite es tu imaginación. Cuando intentes hacer algo que no esté contemplado en las reglas, el DJ decidirá si la actividad es posible o no y el tiempo que llevará acometerla.

LANZAR UN CONJURO GENÉRICO

Lanzas un **conjuro genérico** (uno que no cuente como ataque) y resuelves sus efectos. Consulta el **Capítulo 7** para conocer más detalles sobre el lanzamiento de conjuros.

PREPARARSE

Te preparas para llevar a cabo una actividad cuando tiene lugar un acontecimiento específico. Escoge una actividad que normalmente usaría una acción, como atacar o retirarse. A continuación, describe qué acontecimiento debe tener lugar antes de que actúes. A esto lo llamamos **desencadenante**.

Si el acontecimiento desencadenante se produce antes de finalizar la ronda, puedes usar una reacción para llevar a cabo la actividad. Haces las tiradas de ataque o pruebas que requiera la actividad con 1 ventaja. De lo contrario, no ocurre nada.

Por ejemplo, Bobby opta por un turno rápido con la acción de preparar un ataque contra el primer enemigo que llegue a su alcance. Cuando se acerca un huargo hostil con intención de atacar a su personaje, Bobby usa su reacción para atacarlo antes con su espada y recibiendo 1 ventaja a la tirada.

RECARGAR

Escoge un arma dentro de tu alcance y que tenga la propiedad de recarga (como una ballesta). Si cuentas con munición compatible con el arma, consigues recargarla.

RETIRARSE

Te mueves hasta la mitad de tu Velocidad. Este movimiento no desencadena **ataques libres**.

USAR UN OBJETO

Interactúas con un objeto que sostengas, lleves equipado o esté a tu alcance. Los ejemplos típicos incluyen forzar una cerradura, sacar un objeto de una bolsita o mochila o encender una antorcha.

REACCIONES

Además de las acciones, la mayoría de las criaturas pueden usar una reacción por ronda. Esto refleja la reacción frente a unos acontecimientos específicos que desencadenan su uso, de ahí el nombre.

Casi todas las criaturas pueden reaccionar para hacer un **ataque libre**, que se describe en el siguiente apartado. También se pueden usar reacciones para llevar a cabo otras actividades derivadas de talentos y conjuros.

EL DESENCADENANTE

Toda actividad que implique una reacción especifica la condición bajo la cual el personaje puede usarla. La condición, llamada desencadenante, puede ser general, como «durante tu turno», o más específica, como «cuando una criatura se desplace voluntariamente fuera de tu alcance». Cuando cumplas las condiciones del desencadenante, podrás usar la reacción, siempre que no hayas reaccionado ya a otra cosa en esta ronda.

Cuando usas una reacción, llevas a cabo la actividad indicada inmediatamente, incluso si implica interrumpir el turno de otro personaje.

ATAQUE LIBRE

Cuando una criatura que se encuentre a tu alcance se mueva voluntariamente fuera de él, podrás usar una reacción para atacarla con el arma cuerpo a cuerpo que esgrimas en ese momento.

EJEMPLO DE UN DESENCADENANTE

Jennifer tiene la oportunidad de usar un ataque libre durante un turno rápido, pero como sabe que quiere usar Revelar debilidad (un talento de exploradora) como reacción durante el turno lento, decide contenerse.

ACTIVIDADES MENORES

Algunas actividades son tan irrelevantes que puedes hacerlas durante tu turno sin que ello suponga usar una acción, reacción o movimiento. Por ejemplo, soltar o recoger un objeto, desenfundar o guardar un arma o abrir o cerrar una puerta.

Como norma general, puedes realizar una actividad menor durante un turno rápido o dos durante uno lento. Puedes realizar más si no te mueves ni llevas a cabo ninguna acción en tu turno, o si el DJ dice que puedes.



ATACAR

Atacas siempre que intentas hacer daño o poner en dificultades a una criatura o deteriorar un objeto. Normalmente, se determina el resultado del intento con una tirada de ataque. Existen varios tipos de ataque.

ATACAR CON ARMA CUERPO A CUERPO

Atacas con un arma cuerpo a cuerpo que sostienes, descargándola contra un adversario.

ESCOGE UN OBJETIVO

Escoge un objetivo, sea otra criatura o un objeto. El objetivo debe estar a tu alcance o, si tu arma tiene la propiedad arrojadiza (como una jabalina), dentro de la del arma.

HAZ LA TIRADA DE ATAQUE

Haz una tirada de ataque contra la Defensa del objetivo. Normalmente, usarás Fuerza para ataques con armas cuerpo a cuerpo. Armas con la propiedad finura (como una daga) te permita utilizar Agilidad en su lugar. Consulta **Opciones de ataque cuerpo a cuerpo** para conocer más posibilidades.

OPCIONES DE ATAQUE CUERPO A CUERPO

Cuando atacas con un arma cuerpo a cuerpo, puedes escoger una de las siguientes opciones. Debes hacer la elección antes de realizar la tirada de ataque.

- **Ataque con impulso:** haces la tirada de ataque con 1 desventaja. En caso de éxito, el objetivo y tú os desplazáis en la misma dirección un número de metros equivalente a tu modificador de Fuerza.
- **Ataque precavido:** haces la tirada de ataque con 1 desventaja, pero la siguiente criatura que te ataque antes del final de la ronda también sufrirá 1 desventaja.
- **Ataque estirado:** puedes aumentar tu alcance en 1 metro, pero atacas con 1 desventaja.
- **Ataque cambiante:** haces la tirada de ataque con 1 desventaja. En caso de éxito, tu movimiento no desencadena ataques libres por parte del objetivo hasta el final de la ronda.
- **Ataque desequilibrante:** haces la tirada de ataque con 1 desventaja. En caso de éxito, si el objetivo es de tu Tamaño o menor, tendrá que hacer una prueba de Agilidad. Si fracasa, cae derribado.

RESUELVE EL ATAQUE

En caso de éxito, el ataque alcanza al objetivo y tiras el daño del arma, que puedes encontrar en el **Capítulo 6**. El objetivo sufre un daño equivalente al total de la tirada de daño.

En caso de fracaso, el ataque falla.

ATACAR CON ARMA A DISTANCIA

Atacas con un arma a distancia que sostienes disparando sus proyectiles a un objetivo.

ESCOGE UN OBJETIVO

Escoge una criatura o un objeto que no estén más lejos que el alcance de tu arma (consulta **Disparo distante** para atacar más allá del alcance normal del arma).

HAZ LA TIRADA DE ATAQUE

Haz la tirada de ataque contra la Defensa del objetivo. Normalmente, se emplea la Agilidad para tiradas de ataque con armas a distancia. Consulta las **Opciones de ataque a distancia** para conocer las alternativas.

RESUELVE EL ATAQUE

En caso de éxito, el ataque alcanza al objetivo y tiras los dados de daño del arma, que puedes encontrar en el **Capítulo 6**. El objetivo sufre un daño equivalente al resultado total de la tirada.

En caso de fracaso, el ataque falla.

COBERTURA

El terreno y los objetos presentes en el campo de batalla pueden proporcionar protección contra ataques con armas a distancia y conjuros con el mismo efecto.

MEDIA COBERTURA

Si un objeto que se encuentre entre tú y tu atacante cubre al menos la mitad de tu cuerpo, todas las tiradas de ataque a distancia sufren 1 desventaja.

TRES CUARTOS DE COBERTURA

Si un objeto que se encuentre entre tú y tu atacante cubre al menos tres cuartas partes de tu cuerpo, todas las tiradas de ataque a distancia sufren 2 desventajas.

COBERTURA TOTAL

Si un objeto que se encuentre entre tú y tu atacante cubre totalmente tu cuerpo, no podrás ser escogido como objetivo para ningún ataque o efecto similar.

ATACAR CON DOS ARMAS

Si portas un arma en cada mano y ninguna de las dos supone una carga excesiva (ver **Capítulo 6**), puedes usar una acción para atacar con las dos a la vez. Puedes atacar a un solo objetivo o a dos distintos.

Si atacas a un solo objetivo, lo haces con el arma en la mano buena, aplicando 2 desventajas a la tirada. En caso de éxito, haces el daño normal del arma, más el adicional de la que llevas en la mano mala.

OPCIONES DE ATAQUE A DISTANCIA

Al atacar con un arma a distancia, puedes escoger entre las siguientes opciones:

- **Disparo apuntado:** atacas una localización específica del cuerpo del objetivo. Solo puedes usar esta opción si el objetivo tiene un cuerpo físico. La tirada de ataque sufre 2 desventajas. En caso de éxito, el ataque tendrá el efecto añadido que determine el DJ. Atacar los ojos puede imponer 1 desventaja a todas las tiradas relativas a la vista, por ejemplo.
- **Disparo distante:** puedes atacar a un objetivo que se encuentre más allá del alcance efectivo del arma, pero no a más de dos veces esta distancia. La tirada sufre 1 desventaja.
- **Disparo asombroso:** la tirada de ataque sufre 2 desventajas. En caso de éxito, si el objetivo es de tu Tamaño o menor, tendrá que hacer una prueba de Agilidad. En caso de fracaso, cae derribado.

Si atacas a dos objetivos distintos, lo harás con el arma de la mano buena a uno y la de la mano mala a otro. Ambas tiradas de ataque sufren 3 desventajas.

En cualquier caso, si atacas con un escudo, este pierde la propiedad defensiva (ver **Capítulo 6**) hasta el final de la ronda.

ATACAR CON UN OBJETO

Puedes realizar un ataque con un objeto potencialmente dañino que no sea un arma, como una bomba o un frasco de ácido o aceite. Las reglas para el uso de estos objetos describen cómo se resuelven tales ataques. Para saber cómo se resuelven los ataques con armas improvisadas, consulta el **Capítulo 6**.

ATACAR CON UN CONJURO

Puedes lanzar un conjuro de ataque. El **Capítulo 7** ahonda en cómo se lanzan los conjuros.

ATACAR UN ATRIBUTO

Puedes atacar los atributos o características de una criatura con los propios para realizar proezas y maniobras especiales.

DESARMAR

Escoge un objetivo que sostenga un objeto y esté a tu alcance. Haz una tirada de ataque enfrentada de Fuerza o Agilidad contra el atributo homónimo más alto del adversario. Si estás desarmado, tu tirada sufre 2 desventajas. En caso de éxito, el objetivo suelta el objeto que llevase en la mano que tú decidas.

DISTRAER

Escoge un objetivo que esté a corto alcance y pueda verte. Haz una tirada de ataque enfrentada de Intelecto. En caso de éxito, el objetivo hará su prueba o tirada de ataque con 2 desventajas antes del final de la ronda.

LIBRARSE

Puedes usar esta acción si te están apresando. Haz una tirada de ataque de Fuerza o Agilidad contra la Fuerza de la criatura que te retiene. En caso de éxito, eliminas la aflicción apresado y puedes moverte a la mitad de tu Velocidad. Este movimiento no desencadena ataques libres de la criatura que te estaba apresando (consulta **Apresado** para conocer más detalles sobre los efectos de esta aflicción y **Apresar** para saber cómo hacerlo).

FINTAR

Escoge un objetivo que esté a corto alcance y que pueda verte. Haz una tirada de ataque de Agilidad contra la Percepción del adversario. En caso de éxito, los ataques que hagas contra su Defensa o Agilidad antes del final de la siguiente ronda tienen 2 ventajas. Por otra parte, tu movimiento no desencadena ataques libres por parte del objetivo durante una ronda.

APRESAR

Debes tener al menos una mano libre y no estar apresando ya a otra criatura. Escoge un objetivo que esté a tu alcance y tenga cuerpo físico (que no sea un espíritu, por ejemplo) y haz una tirada de ataque con Fuerza o Agilidad contra la Agilidad del adversario. Si escoges una criatura que ya estás apresando, el éxito es automático.

En caso de éxito, el objetivo queda apresado hasta el final de la siguiente ronda. Si no puedes usar acciones (por estar desorientado, aturdido o inconsciente), se considera finalizada la aflicción apresado. Esta aflicción también finaliza si te mueves (o eres forzado a hacerlo) hasta una posición donde ya no puedas alcanzar al objetivo (consulta **Apresado** para saber más acerca de los efectos de esta maniobra y **Librarse** para saber cómo librarte).

DERRIBAR

Escoge un objetivo que esté a tu alcance. Haz una tirada de ataque con Fuerza contra la Agilidad del oponente. Si el objetivo es más grande que tú, la tirada tiene 1 desventaja por cada punto que supere a tu Tamaño. La tirada tiene 1 ventaja si el objetivo es más pequeño. En caso de éxito, el objetivo cae derribado.

TIRAR

Escoge un objetivo de tu Tamaño o menor que ya estés apresando. Haz una tirada de ataque enfrentada con Fuerza. En caso de éxito, te mueves hasta la mitad de tu Velocidad y la criatura apresada lo hace contigo de modo que permanece a tu alcance.

EMPUJAR

Escoge un objetivo que esté a tu alcance. Haz una tirada de ataque enfrentada con Fuerza. Si el objetivo es más grande que tú, la tirada tiene 1 desventaja por cada punto que supere a tu Tamaño. La tirada tiene 1 ventaja si el objetivo es más pequeño que tú. En caso de éxito, alejas de ti al objetivo 1 metro, más un número de metros equivalente a tu modificador de Fuerza (distancia mínima 1 metro).

CARGAR

Cuando usas una acción para cargar, tus pruebas y tiradas de ataque tienen 1 desventaja hasta el final de la ronda. Te mueves hasta el máximo de tu Velocidad. En cualquier momento de tu movimiento, haz un ataque con un arma cuerpo a cuerpo o un atributo para derribar o empujar a una criatura.

ATACAR OBJETOS EQUIPADOS O TRANSPORTADOS

Puedes atacar cualquier objeto que otra criatura transporte o lleve equipado. La tirada de ataque tiene 2 desventajas. El DJ puede decretar que algunos objetos son inmunes o resistentes a ciertas formas de ataque. Por ejemplo, una flecha no puede romper la hoja de una espada.

DESVENTAJAS CIRCUNSTANCIALES DE LAS TIRADAS DE ATAQUE

Puede aplicarse una o más desventajas a las tiradas de ataque según las circunstancias en las que este se desarrolle. Estas son acumulables con otras ventajas o desventajas propias del ataque. La siguiente tabla resume las situaciones más comunes.

DESVENTAJAS CIRCUNSTANCIALES

El objetivo	Efecto
Con media cobertura	1 desventaja
Con 3/4 de cobertura	2 desventajas
Con cobertura total	Fracaso automático
En oscuridad parcial	1 desventaja
En oscuridad intensa	2 desventajas
En oscuridad total	3 desventajas*
Clima inclemente o terreno con coberturas	1 o + desventajas

*Debes tratar de adivinar la ubicación (ver **Esconderse**).





Sendas de principiante

Tras completar la primera aventura, el grupo se reúne y progresa hasta nivel 1. Todos los integrantes escogen una de las sendas de principiante descritas en este capítulo. Las sendas de principiante son como caminos que cada cual transita para alcanzar sus objetivos. Puedes escoger la senda que prefieras, pero asegúrate de tener presente lo que ocurrió durante la aventura inicial. Esos acontecimientos y tu forma de reaccionar frente a ellos deberían guiar tu elección.

Entrenamiento de principiante

Las sendas de principiante incluyen tablas que muestran posibles entrenamientos o circunstancias que te condujeron a su elección. Puedes elegir uno que encaje o se complemente con lo que haya hecho tu personaje hasta el momento o determinarlo aleatoriamente mediante la tirada de un dado. Si ninguno de los entrenamientos encaja con tu personaje, siempre puedes inventarte algo.

Beneficios de principiante

El nivel del grupo determina los beneficios que obtienes de tu senda. A medida que este aumenta, adquieres beneficios adicionales, tal como se indica en la tabla de **Aumento de nivel**.

- **Atributos:** cuando incrementas un atributo, aumentas su valor y, por consiguiente, su modificador.
- **Características:** incrementa las características en la cantidad indicada.
- **Idiomas y profesiones:** tu senda puede concederte saber hablar o leer uno o más idiomas, o una profesión nueva. Consulta el **Capítulo 1** para saber más acerca de los idiomas y las profesiones.
- **Magia:** tu senda puede permitirte descubrir tradiciones y aprender nuevos conjuros. Cuando descubres una tradición, aprendes automáticamente uno de sus conjuros de nivel 0. Si la senda te indica que aprendes un conjuro, escoge uno de una tradición que ya hayas descubierto. El nivel del conjuro debe ser igual o inferior a tu Poder.
- **Talentos:** tu senda también puede concederte uno o más talentos. Algunos de ellos te permiten hacer cosas que otros no. Otros te permiten realizar actividades con mayor precisión u obtener efectos más importantes.

Opcional: identidad del grupo

Ahora que se ha juntado tu grupo, ¿qué será lo siguiente? Los acontecimientos de vuestra primera aventura pueden dar la respuesta, o quizá se te haya ocurrido una razón para que sigan juntos. Habla con los demás jugadores y el Director de Juego y elaborad una identidad de grupo que sirva para describir lo que soléis hacer juntos. Alternativamente, tira 1d6 y consulta la tabla de **Identidad de grupo**.

SENDAS DE PRINCIPIANTE

Senda	Descripción
Guerrero	Entrenados en el uso de las armas y las armaduras, los guerreros dependen de su dureza y habilidades marciales para mantenerse con vida. Emplean una variedad de técnicas, desde seleccionar sus objetivos en la distancia con pistolas o arcos largos, hasta cargar de frente contra sus enemigos, cercenando y aplastando todo lo que encuentran por el camino. Sea cual sea su método preferido, los guerreros son los mejores combatientes. Necesitas valores altos en Fuerza y Agilidad para sobresalir como guerrero.
Mago	El acceso libre a las tradiciones y los conjuros permite a los magos manejar la magia con una facilidad sin parangón. La concentración para alcanzar el poder mágico requiere de mucho sacrificio y por ello los magos tienden a ser más frágiles que otros personajes. Necesitas valores altos en Intelecto y Voluntad para sobresalir como mago.
Pícaro	Una senda adecuada para los astutos y los rápidos. Los pícaros usan tácticas de subterfugio para alcanzar sus objetivos. Son estafadores y bribones, aventureros y holgazanes poseedores de un arsenal de trucos que les ayudan a sortear casi todos los obstáculos. Los pícaros desarrollan talentos que reflejan sus técnicas, ya sea convirtiéndose en peligrosos asesinos, aficionados a la magia o charlatanes muy capaces de manipular a los demás. Si cuentas con valores altos en Agilidad o Intelecto, te irá bien como pícaro.
Sacerdote	La fe inquebrantable y la constante devoción a un dios o una religión conceden a los sacerdotes el poder de obrar milagros a través de la plegaria. Más resistentes que los magos, los sacerdotes portan la luz de sus creencias al oscuro mundo del Rey Demonio, luchando contra los horrores que reducirían el mundo a añicos. Necesitas valores altos en fuerza y voluntad para sobresalir como sacerdote.

IDENTIDAD DE GRUPO

d6	Origen
1	Habéis formado un **grupo de aventureros.**
2	El **destino** os mantiene unidos.
3	Habéis protegido vuestra **ciudad natal.**
4	Compartís una **ocupación.**
5	Sois miembros de una **organización.**
6	Trabajáis para el mismo **patrón**.

GRUPO DE AVENTUREROS

En estos tiempos de incertidumbre, con la guerra amenazando en el horizonte y terribles monstruos surgiendo de los parajes más indómitos, abundan las oportunidades para quienes tienen talentos únicos. Como adictos a la adrenalina, buscadores de tesoros o solucionadores de problemas, tenéis una gran facilidad para cruzaros con la aventura, la estéis buscando o no. Es probable que vuestro grupo explore los parajes salvajes de la Marca del Norte, explorando viejas ruinas en busca de objetos preciosos y abalorios de tiempos olvidados. Podríais proteger aldeas contra monstruosas amenazas y emprender misiones a cambio de recompensas.

DESTINO

Tu grupo es fruto de las circunstancias. Probablemente procedéis de trasfondos, profesiones y linajes distintos. Si no hubiese sido por la casualidad, vuestros caminos posiblemente jamás se hubiesen cruzado. ¿Qué circunstancias propiciaron el encuentro entre los miembros del grupo? El destino a menudo funciona de una manera violenta y destructiva. Puede que hayáis naufragado en una isla, que hayáis convivido como esclavos, que os hayáis visto forzados a servir como tripulantes del mismo barco o que seáis los únicos supervivientes de una terrible calamidad. ¿Qué es lo que os mantiene juntos?

CIUDAD NATAL

Todos los integrantes del grupo son oriundos de la misma ciudad. Puede que seáis familiares, en cuyo caso debéis compartir linaje, o que hayáis vivido en la misma aldea, pueblo o vecindario. Una ciudad natal común sugiere que probablemente os conozcáis desde hace mucho tiempo. Pensad en cómo os conocisteis y qué relación tenéis los unos con los otros.

A menudo, los grupos de la misma procedencia se forman a resultas de una adversidad. Quizá sea en respuesta a un gran peligro, una sequía, enfermedad o el ataque de asaltantes y asesinos. Puede que seáis refugiados en busca de un lugar en el que echar raíces o huyendo de una terrible amenaza. Si compartís el mismo linaje, podéis trabajar juntos para reclamar un derecho de cuna robado, anular una maldición que pesa sobre vuestra familia o vengar a un antepasado agraviado.

OCUPACIÓN

Todos los miembros del grupo trabajáis en el mismo oficio, u oficios similares o relacionados. Puede que seáis artesanos de la misma ciudad, una compañía de comediantes de gira o miembros de la misma unidad militar. El trabajo es lo que os une, y vuestra experiencia en el oficio os ayuda a superar las diferencias de vuestros respectivos trasfondos. ¿Seguís trabajando en el oficio o lo habéis dejado atrás? ¿Existen grupos rivales? En tal caso, ¿cuáles son y qué relación tenéis con ellos?

ORGANIZACIÓN

El grupo pertenece a la misma organización. Puede ser una compañía de mercenarios, agentes de la Inquisición, siervos de la Casa de la Sanación o criminales vinculados al Gremio de Ladrones o los asesinos de la Mano Negra. La organización explica cómo os juntasteis, pero la pregunta es: ¿qué os mantiene unidos? ¿Mantenéis alguna relación con la organización o la abandonasteis? En caso de haberla dejado, ¿qué os llevó a hacerlo? ¿Seguís teniendo contacto con la organización o se os considera traidores?

PATRÓN

Un poderoso patrón formó el grupo para un propósito específico. Los patrones pueden ser el Archimago, el Gran Druida, la Reina de las Hadas, la Dama Oscura, la Señora de la Mano Negra o cualquier otro que cree el DJ. Vuestro patrón proporciona la argamasa que mantiene al grupo unido y os encomienda misiones que satisfacen sus propios planes.

El DJ tiene que proponer un patrón adecuado, pero de vosotros, como grupo, depende decidir por qué os escogió a vosotros. ¿Qué opinión tenéis de él? ¿Trabajáis para él en contra de vuestra voluntad? En tal caso, ¿por qué? O, por otro lado, ¿sois leales a vuestro patrón, orgullosos de servirle como buenamente podáis? ¿Cómo se ganó vuestra lealtad?

GUERRERO

El exhaustivo entrenamiento con armas y el estudio de numerosos estilos de lucha enseñan a los guerreros cómo combatir y sobrevivir en el campo de batalla. Su habilidad depende de su buena forma física, de su agilidad o de una combinación de ambas. Tras completar su entrenamiento, los guerreros pueden combatir prácticamente con cualquier arma, golpeando con mayor fuerza y precisión que nadie.

Si bien todos los guerreros saben luchar, se distinguen entre sí por las armas que esgrimen. Algunos prefieren la arquería y se centran en las armas a distancia. Otros optan por espadas y hachas, empleando su poderío físico para vencer a sus adversarios. Los hay que prefieren las armas rápidas, colando golpes de estoque o sable entre las defensas del enemigo.

Los guerreros proceden de todo tipo de trasfondos. Pueden ser salvajes bárbaros procedentes del corazón de las tierras más indómitas, veteranos soldados que marchan en los ejércitos del Imperio, curtidos mercenarios, místicos que han convertido sus cuerpos en armas o cualquiera que sepa cómo ganar los enfrentamientos a través de un uso más habilidoso con las armas.

ENTRENAMIENTO DEL GUERRERO

d6	Entrenamiento
1	Has luchado en los reñideros de tu tierra natal. Cada enfrentamiento ha afilado tu talento hasta convertirte en un guerrero experimentado.
2	Has pasado una temporada como escudero al servicio de un caballero. Has aprendido a luchar, cabalgar, mantener tu equipo y comportarte adecuada y noblemente.
3	Eras soldado, miembro de una milicia o de la guardia. Aprendiste las técnicas básicas del combate y descubriste que tenías talento para la lucha.
4	Has vivido en los confines de la civilización. Las penurias y los peligros que has afrontado te han enseñado a sobrevivir.
5	Aprendiste a luchar cuando vivías en las calles. Puede que fueras un matón que tomaba lo que deseaba por la fuerza, un sicario al servicio de una familia criminal o el guardaespaldas de alguien importante.
6	Aprendiste técnicas de lucha de un maestro guerrero. Puede que estudiaras en un monasterio o encontraras a tu maestro en tierras muy lejanas.

GUERRERO DE NIVEL 1

Atributos: aumenta dos en 1 nivel.
Características: Salud +5.
Idiomas y profesiones: añade una profesión común, marcial o bárbara.
Recuperar el aliento: puedes usar una acción o reacción en tu turno para curarte tantos puntos de daño como tu tasa de curación. No puedes volver a usar este talento hasta que hayas hecho un descanso.
Entrenamiento con armas: las tiradas de ataque con armas tienen 1 ventaja.

GUERRERO DE NIVEL 2

Características: Salud +5.
Proeza en combate: tus ataques con armas causan 1d6 puntos de daño adicional.
Golpe enérgico: cuando el total de tu tirada de ataque sea de 20 o más y supere el número objetivo en al menos 5 puntos, el ataque causa 1d6 puntos de daño adicional.

GUERRERO EXPERTO DE NIVEL 5

Características: Defensa +1, Salud +5.
Pericia en combate: cuando usas una acción para atacar con un arma, causas 1d6 puntos de daño adicional o tienes la opción de realizar otro ataque contra un adversario diferente en cualquier momento antes de finalizar la ronda.

MAESTRO GUERRERO DE NIVEL 8

Características: Salud +5.
Aguante: puedes usar Recuperar el aliento dos veces entre cada descanso.
Maestría en combate: cuando usas una acción para atacar con un arma, causas 1d6 puntos de daño adicional o tienes la opción de realizar otro ataque contra un adversario diferente en cualquier momento antes de finalizar la ronda. Este talento es acumulativo con Pericia en combate. Debes escoger un objetivo diferente para cada ataque que realices.

MAGO

Los magos se esfuerzan por alcanzar las más altas cotas del poder mágico. Si siguen este camino hasta el final, escogiendo sendas que complementen lo que han aprendido, pueden formar parte de los más poderosos usuarios de magia del mundo.

Los aspirantes a mago primero deben descubrir una tradición mágica para aprender sus primeros conjuros. Este descubrimiento puede ser accidental, la consecuencia de verse afectado por un conjuro, caer en una zona rebosante de energía mágica o descubrir un poder interior. El descubrimiento también puede aprenderse. Antiguas instituciones mágicas, así como magos, brujas, entre otros, revelan tradiciones a los estudiantes más prometedores.

Tras descubrir una tradición, el mago aprende sus conjuros básicos. Todo esto prepara a los magos para el proceso de aprendizaje de los conjuros más importantes y poderosos.

Dado que los magos escogen libremente sus tradiciones, pueden desplegar un amplio abanico de capacidades. Algunos prefieren la magia destructiva, aprendiendo conjuros que les permitan domeñar las fuerzas elementales del viento, la lluvia, el fuego y la tierra. Otros optan por una magia más sutil, con sortilegios que manipulan la mente de los demás o ilusiones para engañar y ocultar. Los magos también pueden ser invocadores de monstruos que luchen por ellos o ingenieros constructores de siervos y máquinas a partir de piezas sueltas que van recogiendo por el camino.

Las posibilidades que ofrece la magia también conllevan muchos peligros. Más de un mago ha sucumbido a las tentaciones de la magia oscura, tanteando las artes de lo Prohibido, la Nigromancia o tradiciones aún peores. Tales formas de magia casi siempre corrompen al mago, pero aquellos que ansían el poder rara vez se preocupan por ello.

MAGO DE NIVEL 1

Atributos: aumenta dos en 1 nivel.
Características: Salud +2, Poder +1.
Idiomas y profesiones: sabes leer todos los idiomas que puedes hablar. Además, sumas un área académica de conocimiento a tu elección.
Magia: haces cuatro elecciones, descubriendo una tradición o aprendiendo un conjuro por cada una de ellas.
Afinidad mágica: cada vez que descubras una nueva tradición, aprendes un conjuro adicional de nivel 0.
Sentir magia: aprendes el conjuro *sentir magia*, descrito más abajo.

ENTRENAMIENTO DEL MAGO

d6	Entrenamiento
1	Descubriste la magia gracias a un libro o un pergamino.
2	Eres el séptimo hijo de un séptimo hijo, naciste bajo el influjo de una extraña estrella o por tus venas corre la sangre de un antepasado mágico.
3	Un mago o una bruja te acogió como aprendiz y te enseñó los rudimentos de la magia a cambio de permanecer un tiempo a su servicio.
4	Estudiaste en una de las mayores instituciones mágicas, puede que en una de las Nueve Ciudades o en la Torre Arcana que hiende el cielo desde Caecras, la capital del Imperio.
5	Hiciste un pacto con un ser del ultramundo. Le ofreciste tu alma, un regalo o un servicio a cambio de su conocimiento mágico.
6	Has sufrido un accidente mágico, como beber una extraña poción o exponerte a la sombra del Rey Demonio. El accidente ha despertado un poder que acechaba en tu interior.

SENTIR MAGIA — UTILIDAD DE MAGO 0

Área: una esfera de 5 metros de radio centrada en algún punto del espacio que ocupas.

Eres consciente de cualquier efecto mágico activo en el área, así como de su punto de origen.

MAGO DE NIVEL 2

Características: Salud +2.
Magia: haces dos elecciones, descubriendo una tradición o un conjuro.
Recuperación arcana: puedes usar una acción para curarte tantos puntos de daño como tu tasa de curación o recuperar un lanzamiento gastado de un conjuro que hayas aprendido. No puedes volver a usar este talento hasta que hayas hecho un descanso.

MAGO DE NIVEL 5

Características: Salud +2, Poder +1.
Magia: descubres una tradición o aprendes un conjuro.
Contraconjuro: cuando una criatura que esté en tu campo de visión te ataque con un conjuro, puedes usar una reacción para contrarrestarlo. La criatura que la desencadena hace la tirada de ataque con 1 desventaja y tú haces la prueba para resistirte con 1 ventaja.

MAESTRO MAGO DE NIVEL 8

Características: Salud +2.
Magia: descubres una tradición o aprendes un conjuro.
Recuperación arcana mejorada: cuando usas Recuperación arcana, recuperas dos lanzamientos en vez de uno.

PÍCARO

Los pícaros siempre tienen un truco en la manga. Con una combinación de suerte y habilidad, los pícaros siempre encuentran una solución a sus problemas. Su talento mana del ingenio, la astucia, el entrenamiento y, por supuesto, la buena suerte, todo lo cual los convierte en elementos adaptables a cualquier situación.

Si bien muchos pícaros provienen de trasfondos criminales, no todos ellos lo son. Puede incluirse en esta categoría a cualquiera que domine las artimañas y encaje en cualquier parámetro de la sociedad. Mientras algunos ejercen de carteristas en mercados muy concurridos o bandidos al acecho de las caravanas, otros son detectives que resuelven crímenes, observadores avanzados que recopilan información para sus aliados o espías que desentrañan oscuras conspiraciones.

PÍCARO DE NIVEL 1

Atributos: aumenta dos en 1 nivel.
Características: Salud +3.
Idiomas y profesiones: añades hablar un idioma adicional o una profesión común, criminal o bárbara.
Recuperación acelerada: puedes usar una acción para curarte tantos puntos de daño como tu tasa de curación y a continuación moverte a la mitad de tu Velocidad sin desencadenar ataques libres. No puedes volver a usar este talento hasta haber hecho un descanso.
Artimañas: una vez por ronda, puedes hacer una prueba o tirada de ataque con 1 ventaja. Si atacas con 1 ventaja empleando este talento, causas 1d6 puntos de daño adicional.

PÍCARO DE NIVEL 2

Características: Salud +3.
Oportunista: una vez por ronda, y si el total de tu tirada de ataque es de 20 o más y supera el número objetivo en al menos 5 puntos, puedes actuar otro turno en cualquier momento antes de que finalice la ronda.
Travesura: escoge una de las travesuras descritas más adelante.

PÍCARO EXPERTO DE NIVEL 5

Características: Salud +3.
Trucos sucios: tus ataques causan 1d6 puntos de daño adicional cuando los ejecutas con 1 ventaja.
Astucia de pícaro: puedes usar Artimañas dos veces por ronda.

MAESTRO PÍCARO DE NIVEL 8

Características: Salud +3
Travesura: escoge una travesura de las que se describen a continuación.

ENTRENAMIENTO DEL PÍCARO

d6	Entrenamiento
1	Tus técnicas te han ayudado a sobrevivir en las duras calles de una ciudad o en los límites de la civilización.
2	Te uniste a un gremio de ladrones o asesinos y aprendiste tus técnicas de sus maestres.
3	Eras un investigador o miembro de la guardia y has desarrollado un talento para combatir a los criminales.
4	Aprendiste tus técnicas para convertirte en un mejor criminal.
5	Te has entrenado con un grupo de exploradores, bandidos o rebeldes que viven en tierras salvajes.
6	Siempre has tenido un don para el subterfugio y tu entrenamiento no ha hecho más que refinar tus talentos innatos.

TRAVESURAS

Amenazas: usas una acción o una reacción en tu turno para hacer una tirada de ataque de Intelecto contra la Voluntad de un objetivo que se encuentre a corta distancia y pueda verte y oírte. En caso de éxito, la criatura queda atemorizada durante una ronda. Si fallas, la criatura se vuelve inmune a tus Amenazas hasta que haga un descanso. Si escoges este talento por segunda vez, tus ataques con armas causan 1d6 puntos de daño adicionales contra criaturas que estén atemorizadas debido a su uso.

Escaramuza: puedes usar una acción para moverte a la mitad de tu Velocidad. Este movimiento no desencadena ataques libres. Durante el movimiento, puedes realizar un ataque. La tirada de ataque tiene 1 desventaja, pero causa 1d6 puntos de daño adicional. Si escoges este talento por segunda vez, puedes moverte hasta el total de tu Velocidad en lugar de solo la mitad.

Magia: aumenta tu Poder en 1 y descubre una nueva tradición. A continuación, haz dos elecciones: descubre una tradición nueva o aprende un conjuro de cada. Si escoges este talento por segunda vez, aumenta tu Poder en 1 y descubre una nueva tradición o aprende un nuevo conjuro.

Puñalada trapera: una vez por ronda, cuando ataques con un arma básica o rápida y la tirada tuviese al menos 1 ventaja, causas 1d6 puntos de daño adicional. Si escoges este talento por segunda vez, el daño adicional se incrementa a 2d6.

Subterfugio: puedes usar una acción para hacer una tirada enfrentada de Intelecto contra una criatura que se encuentre a corta distancia y pueda oírte y comprender lo que dices. En caso de éxito, la criatura queda hechizada durante una ronda o hasta que la ataques. Si fallas, la criatura queda inmunizada contra tu Subterfugio hasta que haga un descanso. Si decides emplear este talento por segunda vez, tu tirada de ataque tiene 1 ventaja y puede afectar a una criatura que no comprenda lo que dices.



SACERDOTE

Los sacerdotes obtienen su poder mágico al jurar servir a un ser sobrenatural. Tal servicio otorga a los sacerdotes una meta en el mundo y causas por las que luchar. La fe en sus deidades les proporciona la habilidad de manipular la magia, que desarrollan mediante el rito y la plegaria.

El descubrimiento de una tradición es una experiencia religiosa para los sacerdotes. Se topan con la presencia de un dios durante sus viajes, sienten que una presencia sagrada se adentra en ellos mientras estudian un texto religioso o tienen un sueño donde son elegidos para convertirse en sirvientes de una divinidad. La experiencia inicial es la que coloca a estos individuos en la senda del sacerdote y les otorga el poder que necesitan para satisfacer los intereses de sus deidades inmortales.

La religión ocupa un lugar esencial en la identidad del sacerdote. Esculpe su comportamiento, le da un propósito y le revela sus tradiciones. Los sacerdotes entregados el Nuevo Dios usan formas de magia diferentes a las enseñanzas de la Antigua Fe. Para obtener más información acerca de las costumbres religiosas de la Marca del Norte, consulta el **Capítulo 8.**

SACERDOTE DE NIVEL 1

Atributos: aumenta dos en 1 nivel.
Características: Salud +4, Poder +1.
Idiomas y profesiones: sabes leer un idioma que ya hables o puedes añadir un idioma hablado nuevo. Además, añade una profesión religiosa.
Magia: descubres una tradición asociada a tu religión, como se indica en la tabla de **Religiones y tradiciones.** A continuación, haz dos elecciones: descubrir una tradición asociada a tu religión o aprender un conjuro.
Recuperación compartida: puedes usar una acción para curarte tantos puntos de daño como tu tasa de curación. A continuación, elige a otra criatura que se encuentre a corta distancia. Esta se beneficia también de una curación equivalente a su propia tasa de curación. No puedes volver a usar este talento hasta que hayas hecho un descanso.

ENTRENAMIENTO DEL SACERDOTE

d6	Entrenamiento
1	Has sido llamado para representar a tu deidad patrona en el mundo.
2	Un druida o una bruja te inició en tu fe.
3	Estudiaste las escrituras sagradas, aprendiste las ceremonias religiosas y fuiste ordenado sacerdote en una institución religiosa.
4	Tus convicciones religiosas te han granjeado el poder que te han conferido tus deidades.
5	Has hecho un pacto con tu deidad tras tener un extraño sueño o encuentro en algún entorno remoto.
6	Una presencia sobrenatural se ha adentrado en tu cuerpo y obra milagros a través de ti.

TRADICIONES RELIGIOSAS

Religión	Tradiciones asociadas
Culto del Nuevo Dios	Celestial, Vida, Teúrgia
Ancestros enanos	Batalla, Tierra, Vida
Antigua Fe	Vida, Naturaleza, Atávica
Brujería	Maldición, Encantamiento, Vida

SACERDOTE DE NIVEL 2

Características: Salud +4.
Magia: haz dos elecciones. Descubres una nueva tradición o aprendes un nuevo conjuro asociado a tu religión.
Plegaria: cuando una criatura que esté a corta distancia haga una prueba o tirada de ataque, puedes emplear una reacción para concederle 1 ventaja en la tirada.

SACERDOTE EXPERTO DE NIVEL 5

Características: Salud +4, Poder +1.
Magia: aprendes un conjuro de tus tradiciones.
Golpe divino: cuando uses Plegaria para conceder 1 ventaja a una criatura en su tirada de ataque, sus ataques con armas causan 1d6 puntos de daño adicional.

MAESTRO SACERDOTE DE NIVEL 8

Características: Salud +4
Magia: aprendes un conjuro de tus tradiciones.
Plegaria inspiradora: cuando uses Plegaria sobre una criatura que no seas tú mismo, tus pruebas y tiradas de ataque tienen 1 ventaja durante una ronda.
Recuperación compartida mejorada: puedes usar Recuperación compartida dos veces.



SENDAS DE EXPERTO

Cuando tu grupo alcance el nivel 3, todos los integrantes deberán escoger una senda de experto. Las sendas descritas en este capítulo representan las más habituales entre los habitantes de la Marca del Norte. Puede haber otras disponibles a discreción del DJ.

Las sendas de experto están organizadas en cuatro grupos generales que evocan a las sendas de principiante. Cada una describe un camino que puedes escoger para aumentar tu poder y habilidad. Si bien tu senda de principiante puede sugerir alguna de experto, como que los sacerdotes escojan sendas de la fe, puedes elegir libremente la que prefieras, siempre que tenga sentido en el contexto de la historia.

DESARROLLO NARRATIVO EXPERTO

La senda de experto que elijas vinculará a tu personaje con la historia y el mundo en el que vive. Cada senda incluye una tabla con sugerencias narrativas que puedes agregar al relato de tu personaje para explicar cómo se inició en la senda y cómo tal elección puede afectar a su personalidad, aspecto y comportamiento. Puedes elegir cualquier opción que encaje con tu personaje, tirar un dado y que decida el azar o inventarte algo que encaje con el concepto del personaje.

BENEFICIOS DE EXPERTO

Al igual que con tu linaje y tu senda de principiante, la senda de experto concede beneficios en función del actual nivel del grupo. Sigue las instrucciones de la descripción de la senda y anota en la hoja de personaje los talentos que obtengas. Cuando el nivel del grupo llegue a nivel 6 y a 9, obtendrás beneficios adicionales de tu senda de experto.

ESCOGE UN OBJETIVO

Los personajes jugadores tienen objetivos, metas que les motivan a seguir entrenando, a correr riesgos y explorar el mundo. Un objetivo puede ser un concepto general o algo muy específico, noble o egoísta, bueno o maligno. Si ya llevas un tiempo jugando con tu personaje, deberías tener ya una idea de qué es lo que le impulsa en función de lo que le ha pasado en el juego hasta el momento. Idea algo que tu personaje desee o espere alcanzar y anótalo en alguna parte de la hoja de personaje.

Si aún no sabes lo que tu personaje quiere, o si estás creando uno nuevo para unirse a un grupo nuevo o existente, de nivel superior, puedes usar la siguiente tabla para inspirarte. Escoge uno de los objetivos o tira 1d20 para tener uno al azar.

ALCANZAR EL OBJETIVO

Tu objetivo debería ser tu meta principal a lo largo de tu evolución como personaje experto, y tus acciones, así como las decisiones que tomes, deberían acercarte a su consecución. Para que esto ocurra, dile al Director de Juego adónde quieres llegar y explica las razones que te llevaron a elegir tu objetivo. Cuanto más detallado seas, más fácil le resultará al DJ introducir elementos narrativos a la historia para alcanzar dicho objetivo.

SENDAS DE FE

Senda	Descripción
Clérigo	Los clérigos usan los símbolos de su fe para rechazar y destruir a los enemigos de su dios.
Druida	Como devotos de la Antigua Fe, los druidas descubren los misterios de su sociedad secreta para proteger a la tierra y sus habitantes.
Oráculo	Las entidades sobrenaturales se introducen en el cuerpo del oráculo para otorgarle fuerza, sabiduría y pistas sobre el futuro.
Paladín	Los paladines usan su fe para proteger al inocente y triunfar sobre la oscuridad.

SENDAS DE PODER

Senda	Descripción
Artífice	Los artífices crean bagatelas y siervos mágicos.
Bruja	Las brujas ostentan el poder de la antigua magia, que aprendieron de los pueblos feéricos hace mucho tiempo.
Brujo	Los brujos pueden acumular increíbles cantidades de energía mágica asumiendo un gran riesgo.
Hechicero	Como académicos de la magia, los hechiceros guardan el conocimiento en grandes tomos llamados grimorios.

SENDAS DE ASTUCIA

Senda	Descripción
Asesino	Los asesinos estudian el arte del asesinato.
Cleptomante	Los cleptomantes son ladrones de magia y aprenden cómo robar conjuros de las mentes de otros usuarios de la magia.
Ladrón	Los ladrones desarrollan habilidades útiles para lograr acometer sus criminales objetivos.
Batidor	Hábiles en el sigilo y la observación, los batidores reúnen información para sus aliados.

SENDAS DE GUERRA

Senda	Descripción
Bersérker	En la batalla, los bersérkers desatan su furia para convertirse en salvajes máquinas de matar.
Hechizador	Los hechizadores imbuyen sus armas en magia para potenciar sus cualidades de combate.
Luchador	Los luchadores entrenan para convertirse en expertos de un estilo de lucha particular.
Montaraz	Como cazadores expertos que son, los montaraces saben cómo encontrar, rastrear y destruir a su presa.

Si bien el objetivo es lo que motiva a tu personaje, sigues formando parte de un grupo en el que participan los demás personajes con sus respectivas metas. Los objetivos pueden ser colectivos o cada cual puede perseguir los suyos propios. Puedes recibir la ayuda de tus compañeros para conseguir tus metas, pero también deberías dedicar tiempo y esfuerzo a hacer lo propio por los demás. De modo que si todos tenéis objetivos diferentes, las aventuras podrían consistir en alcanzar uno o más. O, si el objetivo es compartido, podríais pasaros varias aventuras remando en la misma dirección.

OBJETIVO DEL PERSONAJE

d20	Quiero . . .
1	... hacer sufrir a alguien.
2	... venganza por un mal hecho a mis seres queridos o mí.
3	... encontrar una nueva patria o recuperarla.
4	... ¡Un tesoro!
5	... un castillo, una torre, un barco o alguna otra propiedad.
6	... llevar a un criminal a la justicia.
7	... explorar una nueva tierra.
8	... destruir un terrible mal.
9	... ser recordado después de haber dejado este mundo.
10	... limpiar mi nombre por un crimen no cometido
11	... traer seguridad a las tierras y las gentes.
12	... poder político, mágico o militar.
13	... resolver un misterio importante para mí.
14	... encontrar una reliquia específica.
15	... aplastar a mis enemigos.
16	... hacer un amigo de un enemigo.
17	... matar un dragón u otra criatura peligrosa.
18	... ganar el corazón de alguien que amo.
19	... hacer algo bueno en el mundo.
20	... demostrar a todo el mundo que soy, de hecho, un tipo fantástico.

ESCOGER UNA SEGUNDA SENDA DE EXPERTO

Cuando el grupo alcanza el nivel 7, puedes escoger una segunda senda de experto en lugar de una de maestro. Esto te permite desarrollar una segunda área de pericias. Quizá en un momento dado elegiste luchador, pero ahora crees que las experiencias religiosas del personaje hacen que se incline por convertirse en clérigo. O puede que te entrenaras como hechizador y hayas decidido desarrollar tus habilidades de combate convirtiéndote en montaraz. Si decides escoger una segunda senda de experto, puede tratarse de cualquiera que no hayas escogido previamente.

TALENTOS

Si tu segunda senda te otorga un talento que ya tengas, elige una de las siguientes opciones:

- Aumenta un atributo de tu elección en 1 y añade una nueva profesión a tu lista.
- Descubre una tradición.
- Aprende un conjuro.

BENEFICIOS DE LA SEGUNDA SENDA

Obtienes los siguientes beneficios en los niveles indicados:

- **En el nivel 7:** obtienes los beneficios del nivel 3 de la segunda senda de experto.
- **En el nivel 9:** obtienes los beneficios del nivel 9 de *una* de tus sendas de experto.
- **En el nivel 10:** obtienes los beneficios del nivel 6 de tu segunda senda de experto.

Descripción de las sendas de experto

Las sendas de experto se presentan en orden alfabético.

Artífice

Los artífices ponen a prueba los límites de la investigación mágica mediante una fusión de ciencia y magia para crear algo nuevo. La mayoría de los artífices empiezan su carrera como magos o ingenieros, aunque cualquiera con cierta inclinación a las maravillas mecánicas puede seguir esta senda. Los artífices aprenden a usar su magia para juntar piezas mecánicas y crear artefactos útiles, desde armas hasta armaduras, pasando por bombas y simples herramientas. Con el tiempo, son capaces de imbuir esos artefactos de conjuros para crear objetos mucho más poderosos.

Desarrollo narrativo del artífice

d6	Desarrollo narrativo
1	Recurriste a la magia para poder fabricar las armas y armaduras que tú y tus compañeros necesitáis para combatir a vuestros enemigos.
2	Fuiste admitido en el Gremio de Artífices de la Ciudad Libre de Lij y has completado tu formación para convertirte en un artífice de pleno derecho.
3	Robaste una bolsa con piezas de repuesto a un artífice y has descubierto que tienes talento para juntar las piezas y crear cosas que funcionan.
4	Has descubierto un artefacto mágico-mecánico complejo. Tras un exhaustivo estudio, has empezado a experimentar con la confección de tus propios diseños.
5	Te has unido a un culto herético dedicado al Dios Engranaje, una deidad mecánica que es ocasionalmente venerada por los autómatas.
6	Descubriste la metodología de los artífices por accidente. Seguías otra línea de experimentación cuando las herramientas que estabas usando se juntaron repentina e inexplicablemente para adoptar una nueva y útil forma.

Artífice de nivel 3

Atributos: aumenta dos en 1 nivel.
Características: Salud +2, Poder +1.
Idiomas y profesiones: sabes hablar un idioma adicional o añades una nueva área académica de conocimiento.
Magia: descubres una tradición o aprendes un conjuro.
Bolsa del artífice: tienes una bolsa llena de piezas de recambio que usas para crear el equipo que necesitas. Mides el número de piezas en coronas de oro, a pesar de que dichas piezas carecen de cualquier valor para cualquiera que no seas tú u otro artífice. El valor en co del material equivale al doble del nivel del grupo.

Puedes usar una acción para ponerte a unir piezas de la bolsa para convertirlas en una armadura, un arma, munición o un artefacto de ingeniería empleando tantas piezas como el precio del objeto. La creación del objeto lleva 1 minuto, durante el cual tendrás que concentrarte y utilizar un kit de herramientas. Al final de este periodo, tendrás una pieza de equipo acabada que se mantendrá hasta que hagas un descanso completo, momento en el que se colapsará en las piezas individuales que la componen.

Cuando haces un descanso, recuperas las piezas en tu bolsa de artífice hasta tu valor máximo en co.

Si pierdes la bolsa, puedes crear otra. Cuesta un número de coronas de oro equivalente al nivel del grupo. Solo puedes tener una bolsa de artífice a la vez.

Artífice de nivel 6

Características: Salud +2.
Magia: descubres una tradición o aprendes un conjuro.
Almacenar conjuro: puedes usar una acción para tocar un objeto que creaste previamente con la bolsa del artífice. Si te concentras durante 1 minuto, durante el cual debes mantener el contacto con el objeto, puedes emplear un lanzamiento de conjuro e imbuir el objeto con él. El conjuro permanece en el objeto hasta que hagas un descanso o lo gastes. Cualquier criatura que sostenga el objeto puede usar una acción para gastar el conjuro del objeto como si lo lanzara, independientemente del Poder de dicha criatura.

Maestro artífice de nivel 9

Características: Salud +2, Poder +1.
Magia: descubres una tradición o aprendes un conjuro.
Siervos mecánicos: puedes usar una acción para crear uno o varios **constructos pequeños** con los materiales contenidos en la bolsa del artífice. Por cada co de material que gastes, aparecerá un constructo pequeño en un espacio abierto que se encuentre a corta distancia de ti. Puedes conceder el rasgo volador a cualquier número de constructos gastando 1 co adicional de la bolsa por cada uno que quieras que vuele. Los constructos seguirán montados hasta que sean destruidos o hagas un descanso. Al final de ese periodo, los siervos mecánicos se descompondrán en sus propias partes individuales.



ASESINO

El asesino se especializa en el arte del asesinato. Aprende las mejores técnicas para acelerar la llegada de su víctima a la tumba, ya sea empleando una cuerda estranguladora, una copa de veneno o un cuchillo deslizado entre las costillas. El asesino evita las peleas justas, prefiriendo acechar desde las sombras, desde donde puede observar hasta que llegue el mejor momento para atacar. Puede pasarse semanas, e incluso meses, reuniendo información sobre la víctima, averiguando todo lo que pueda para superar sus defensas y atacar cuando las víctimas estén menos preparadas.

La mayoría de los asesinos aceptan contratos para eliminar víctimas específicas. Pueden ser autónomos o miembros de una sociedad secreta de asesinos profesionales, como la Mano Negra. Para ellos, matar no supone más que cumplir con su parte del acuerdo. Por supuesto, otros llegan a esta senda por razones muy variadas. Algunos simplemente son fríos asesinos por naturaleza, espías o incluso hábiles francotiradores. Unos pocos pertenecen a sectas adoradoras de la muerte que contemplan el asesinato como una plegaria ofrecida al siniestro poder al que sirven.

DESARROLLO NARRATIVO DEL ASESINO

d6	Desarrollo narrativo
1	Te uniste a un culto herético dedicado a la muerte, donde aprendiste a matar a modo de plegaria a tu oscuro dios.
2	Eres un asesino profesional. Matas a personas específicas por contrato. Quizá limitas tus víctimas a los culpables, lo malos o los corruptos. O puede que mates a cualquiera si el precio es justo.
3	Tus talentos como asesino te vienen de tu escasa disposición a las peleas justas. Ganas a cualquier precio, aunque eso suponga golpear desde las sombras o verter un poco de veneno en una copa.
4	Te uniste a la Mano Negra, una organización asesina con sede en Azûl, la Ciudad de la Muerte. Allí has aprendido diversas técnicas para asesinar silenciosa y discretamente.
5	Desarrollaste el arte del asesinato para alcanzar tus ambiciones, ya fuera para eliminar a tus rivales, obtener un poder prohibido, acceso a un patrón oscuro o progresar personalmente.
6	Has seguido un entrenamiento especial para llevar a cabo misiones discretas de asesinato y violencia para tu patrón. Se te encarga la eliminación de adversarios políticos, críticos y cualquier otro que se interponga en el camino de tu empleador.

ASESINO DE NIVEL 3

Atributos: aumenta dos en 1 nivel.
Características: Percepción +1, Salud +3.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión común o criminal.
Asesinato: cuando una criatura sorprendida o de la que te ocultas sufre daño por un ataque tuyo, debe realizar una prueba de Fuerza. Si falla, sufre tanto daño como su Salud.
Maestro del disfraz: si cuentas con un kit de disfraz, puedes usar una acción para gastar un uso del mismo y disfrazarte.
Reflejos rápidos: puedes usar una reacción en tu turno para esconderte o retirarte.

ASESINO DE NIVEL 6

Características: Salud +3.
Confeccionar veneno: puedes usar una acción y un kit de alquimista para crear una dosis de veneno. Debes invertir al menos 1 minuto de concentración, durante el cual usas el kit e ingredientes especiales por valor de 5 pc. Al finalizar el periodo, habrás creado la dosis de veneno (ver **Capítulo 6**). El veneno mantiene su potencia hasta que hagas un descanso.

MAESTRO ASESINO DE NIVEL 9

Características: Salud +3.
Ojo asesino: puedes usar una acción en tu turno para escoger una criatura que se halle a larga distancia de ti y de la que te ocultes para hacer una prueba de Percepción. En caso de éxito, sabes cuáles son los mejores puntos para atacarla durante un minuto. Tus tiradas de ataque tienen 1 ventaja y causas 2d6 puntos de daño adicional hasta que se pase el efecto.

BATIDOR

Los batidores poseen una serie de talentos que les permiten adelantarse furtivamente, reunir información crucial y salir sin que nadie se dé cuenta. En grupos, comparten la carga de adelantarse solos, yendo de sombra en sombra sin apenas hacer ruido, al tiempo que se aventuran hacia los desconocidos peligros que aguardan por delante. Por peligrosos que puedan ser sus métodos, los batidores dependen de la agudeza de sus sentidos y su instinto para anticiparse al peligro antes de que caiga sobre ellos. Si se encuentran en apuros, siempre pueden salir a hurtadillas en busca de ayuda para lidiar con el peligro que han descubierto.

Pericia, astucia y suerte permiten a los batidores hacer lo que hacen, razón por la cual muchos empiezan siendo pícaros. Los trucos y los talentos que obtienen como pícaros les son muy útiles a la hora de adelantarse para trazar una ruta. Muchos guerreros se sienten atraídos por la senda de los batidores ya que les permite diversificar sus talentos más allá de asestar golpes en el campo de batalla, y siempre son lo bastante duros como para permitirse encajar algunos golpes antes de que la situación se ponga fea. Los sacerdotes de la Antigua Fe pueden seguir esta senda porque sus talentos son útiles para proteger su territorio y controlar el movimiento enemigo por las fronteras.



DESARROLLO NARRATIVO DEL BATIDOR

d6	Desarrollo narrativo
1	Desarrollaste tus talentos huyendo de alguien o de algo. Eres un fugitivo de la justicia y es posible que hayas llamado la atención de algunos cazadores de brujas o cazarrecompensas.
2	Aprendiste el oficio trabajando como espía. Puede que fuera al servicio de tu gobierno o en calidad de agente a sueldo de un cliente particular.
3	Has recorrido las fronteras entre el mundo mortal y los reinos escondidos de los seres feéricos. Eres muy bueno observando sin que nadie se dé cuenta.
4	Has pasado tiempo combatiendo una guerrilla contra los hombres bestia que asolan tu tierra natal. Has reunido información sobre sus movimientos, plantado trampas y realizado emboscadas contra ellos.
5	Has marcado la ruta para tus compañeros tomando la delantera y asumiendo riesgos para evitarles problemas y estén listos para cuando sean inevitables.
6	Lobo solitario por naturaleza, trabajas mejor en soledad. Has desarrollado tus talentos para mantenerte lejos del peligro, detectando a tus enemigos y atacándoles antes de que sean conscientes de tu presencia.

BATIDOR DE NIVEL 3

Atributos: aumenta dos en 1 nivel.
Características: Percepción +1, Salud +3, Velocidad +2.
Alerta: todas tus tiradas de Percepción tienen 1 ventaja. Además, no puedes ser sorprendido siempre que no estés inconsciente.
Observador avanzado: las pruebas para esconderte o moverte sigilosamente cuando te encuentras a más que corta distancia del resto de miembros del grupo tienen 1 ventaja.
Reflejos rápidos: puedes usar una reacción en tu turno para esconderte o retirarte.
Sin rastro: cuando te desplazas por terreno sólido, no dejas ningún rastro si así lo decides.

BATIDOR DE NIVEL 6

Características: Salud +3.
Revelar debilidad: puedes usar una acción o reacción en tu turno para escoger a un adversario dentro de tu alcance. Durante 1 turno, todos los miembros de tu grupo que ataquen a ese mismo objetivo tienen 1 ventaja en la tirada.

MAESTRO BATIDOR DE NIVEL 9

Características: Salud +3.
Golpe bajo: cuando sufra daño el objetivo al que aplicaste el talento Revelar debilidad, podrás emplear una reacción para atacarlo.

Bersérker

Para los bersérkers, la ira es más que una emoción; es algo vivo que pasea inquieto en una jaula creada por el autocontrol. Si ese control flaqueara, si las riendas vacilaran, la ira sería liberada y los convertiría en salvajes asesinos con dificultades para distinguir amigos de enemigos o apreciar las consecuencias del uso de sus armas, pero exultantes en la carnicería resultante.

Muchos bersérkers proceden de tierras indómitas muy alejadas de los límites de la civilización. Estos bárbaros rechazan el hedor y la decadencia de las ciudades y abrazan la difícil vida en entornos salvajes, donde la fuerza y el valor son los más altos ideales. Otros descubren esa ira después de muchas batallas, tras muchos escarceos con las fuerzas oscuras o debido a una terrible maldición que los atormenta hasta llevarlos al borde del salvajismo.

Desarrollo narrativo del bersérker

d6	Desarrollo narrativo
1	Hay un demonio en tu interior. Puede que haya entrado en tu cuerpo a resultas de un conjuro fallido, la investigación de asuntos ocultos o por el encuentro con una fuerza demoníaca. Cuando entras en frenesí, el demonio toma el control y aparecen runas blasfemas en tu carne.
2	Demasiado dolor y demasiada muerte finalmente se cobraron su peaje y han acabado rompiéndote. Ahora, cada vez que luchas sientes que el control se te escapa entre los dedos a medida que la ira bulle en tus entrañas.
3	Tu dios, el espíritu de uno de tus antepasados o el de un animal a veces toma el control de tu cuerpo y te lleva al frenesí. Nunca recuerdas lo que ha pasado mientras eres presa de la furia ciega.
4	Siempre has tenido mal humor, pero has empezado a perder el control. Cuando pierdes los estribos, te salen espumarajos por la boca y lo ves todo rojo.
5	Has sido maldecido por un hada, una bruja o cualquier otra cosa como respuesta a un agravio cometido. Ahora, cada vez que luchas, la maldición te convierte en una máquina de matar, brutal y prácticamente imparable.
6	Buscas una muerte gloriosa para ganarte un puesto en la mesa de los dioses. En la batalla, te vuelves salvaje y feroz, un mortal asesino que se regodea con la muerte ajena.

Bersérker de nivel 3

Atributos: aumenta dos en 1 nivel.
Características: Salud +6.
Frenesí: cuando causas daño y no estás fatigado, puedes escoger entrar en frenesí. El efecto dura 1 minuto o hasta que caigas inconsciente. Al finalizar, quedas fatigado durante 1 minuto y debes hacer una prueba de Voluntad. Si fallas, ganas 1 punto de Locura.

Mientras estás en frenesí, tienes los siguientes beneficios e inconvenientes:

- Tienes una bonificación de +10 a la Salud.
- No puedes quedar hechizado, obligado o atemorizado.
- Tus tiradas de ataque tienen 1 desventaja.
- Tus ataques con armas causan 1d6 daño adicional.
- Debes usar una acción cada ronda para atacar, cargando si es necesario.

Furia desatada: cuando enloqueces, entras en frenesí aunque estés fatigado. Mientras te encuentres en este frenesí, el DJ controla a tu personaje y decide cuándo es tu turno de actuación y lo que haces en cada ronda.

Al final de cada ronda que estés frenético, el DJ tira 1d6. Si el resultado es 5 o más, el estado de locura termina (consulta el **Capítulo 2** para saber lo que ocurre cuando cesa la locura) y recuperas el control de tu personaje. Si estabas fatigado cuando entraste en frenesí, sufres 1d6 daño al finalizar la locura.
Piel de acero: mientras no lleves puesta armadura media o pesada, gozas de una bonificación de +1 a la Defensa.

Bersérker de nivel 6

Características: Salud +6.
Ira feroz: durante el estado de frenesí, tienes una bonificación de +2 a la Velocidad. Además, cuando atacas a una criatura atemorizada, la tirada tiene 1 ventaja.
Ira terrible: cuando entras en frenesí, todas las criaturas que se encuentren a corta distancia y no sean miembros del grupo deben pasar una prueba de Voluntad si no quieren quedar atemorizadas durante 1 ronda.

Maestro bersérker de nivel 9

Características: Salud +6.
Golpe temerario: cuando atacas con un arma cuerpo a cuerpo, puedes tirar con 2 desventajas para causar 2d6 puntos de daño adicional en caso de tener éxito.



BRUJA[1]

La brujería es tan antigua como la humanidad. Arraigada en la magia feérica, representa los primeros intentos de comprender y dominar las fuerzas arcanas en el mundo. Sus primeros practicantes combinaron sus esfuerzos por controlar la magia con la fe religiosa, y esa mezcolanza aún persiste en nuestros días.

Las brujas controlan un gran poder mágico, pero a través de las costumbres y ceremonias religiosas transmitidas a lo largo de los siglos. Las brujas que iniciaron su entrenamiento como sacerdotisas conciben su arte como una expresión de su fe, mientras que quienes empezaron como magas a menudo tienen un enfoque más académico en relación a sus prácticas religiosas.

Las brujas adoptan un peculiar estilo de vestimenta. Tanto hombres como mujeres prefieren ropas caseras oscuras, capas, recias botas y sombreros altos y puntiagudos.

DESARROLLO NARRATIVO DE LA BRUJA

d6	Desarrollo narrativo
1	Te enamoraste de una bruja y gracias a ella aprendiste los fundamentos de la brujería.
2	Tu madre o padre era una bruja y creciste en la enseñanza de la brujería. Has decidido mantener las costumbres de tus antepasados y seguir sus mismos pasos.
3	Tras mostrar unas prometedoras aptitudes como bruja, te han invitado a unirte a un aquelarre, donde has aprendido los secretos de su religión.
4	La brujería te otorga el poder de ayudar a los demás, de guiarlos y evitar que tomen decisiones insensatas.
5	Robaste a una bruja malvada un *Libro de las Sombras* repleto de conocimiento sobre la brujería y de sus páginas manchadas con garabatos maldecidos en sangre has desentrañado los secretos del arte.
6	El resentimiento y la amargura te han vuelto al lado oscuro de la brujería. Aprendes maldiciones, conjuros Prohibidos y otras viles formas de magia para hacer sufrir a tus enemigos.

BRUJA DE NIVEL 3

Atributos: aumenta dos en 1 nivel.
Características: Salud +2, Poder +1.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma, añades un área académica de conocimiento o una profesión común o bárbara.
Magia: descubres una tradición o aprendes un conjuro.
Guía: cuando una criatura que es capaz de oírte y comprenderte haga una prueba, puedes usar una reacción para guiarla. La tirada de la criatura entonces tiene 2 ventajas.
Fuego de la bruja: aprendes el conjuro *fuego de la bruja*, que se describe más abajo.

FUEGO DE LA BRUJA — ATAQUE DE BRUJA 1

Objetivo: tú.
Duración: Concentración, hasta 1 minuto.

Mientras dure el efecto, te haces invisible y aparece una bola de fuego verde en cualquier punto que esté a tu alcance. Al finalizar el efecto, te teleportas hasta un espacio abierto de tu elección en un radio de 1 metro de la bola de fuego. Cuando lanzas este conjuro, puedes emplear acciones sucesivas para concentrarte, desplazar la bola de fuego hasta 10 metros y atacar a cualquier criatura que se encuentra hasta a 1 metro de ella. Haz una prueba de Intelecto o Voluntad contra la Agilidad del objetivo. En caso de éxito, el objetivo sufre 2d6 puntos de daño.

Tirada de ataque 20+: el objetivo sufre 1d6 puntos de daño adicional.

BRUJA DE NIVEL 6

Características: Salud +2.
Magia: descubres una tradición o aprendes un conjuro.
Escoba voladora: puedes usar una acción para tocar una escoba y gastar un conjuro en ella. La escoba queda imbuida con una magia que permanece en ella un número de horas equivalente a tu Poder más el nivel del conjuro empleado. Podrás moverte volando mientras estés sentado en la escoba y dure el efecto. Puedes llevar a uno o más pasajeros cuyo Tamaño total no exceda de 1.

MAESTRA BRUJA DE NIVEL 9

Características: Salud +2, Poder +1.
Magia: descubres una tradición o aprendes un conjuro.
Vínculo duradero: puedes usar una acción para crear un vínculo con otra criatura que se encuentre a corta distancia y sea capaz de verte y oírte. Si el objetivo lo desea, permaneceréis vinculados hasta que muera uno de los dos o vuelvas a utilizar este talento.

Mientras dure el efecto, el objetivo y tú realizáis todas las pruebas de Percepción con 1 ventaja, siempre que os encontréis a media distancia el uno del otro. Cada vez que uno de los dos se cure puntos de daño, el otro también se curará la mitad, siempre que os encontréis a media distancia.

Por último, puedes usar una acción para hacer aparecer una imagen del objetivo en una superficie reflectante que puedas ver a corta distancia y permanezca ahí mientras te concentres. La imagen revela al objetivo y la zona circundante a corta distancia.



1.- Debido a la ingente terminología en lengua inglesa para referirse a las figuras arcanas, como mago, hechicero o bruja (aquí en contraposición a brujo) frente a la limitación castellana en el mismo sentido, hemos optado por aplicar «bruja» al término «witch», aplicando siempre una concordancia femenina a pesar de que sus practicantes también pueden ser hombres *(N. del T.)*.

BRUJO

Los brujos aprenden los métodos de la brujería, una peligrosa técnica de lanzamiento de conjuros que amplifica sus efectos mediante la mayor acumulación de energía mágica del entorno. La brujería potencia fiablemente los conjuros que modifica, pero la energía residual permanece en el brujo, quien solo la controla por pura fuerza de voluntad. Si el brujo perdiera el control, toda esa energía contenida se liberaría en un estallido destructivo.

La brujería de estos practicantes ha existido desde el origen del Imperio, cuando los brujos hacían las veces de piezas vivas de artillería. Los estragos que provocaba su magia dieron lugar a que, con el tiempo, el Imperio abandonara su práctica. A pesar de los esfuerzos invertidos por erradicarla, este tipo de brujería sigue formando una parte indiscutible del mundo.

BRUJO DE NIVEL 3

Atributos: aumenta dos en 1 nivel.
Características: Salud +2, Poder +1.
Magia: descubres una tradición o aprendes un conjuro.
Brujería: cuando lanzas un conjuro de ataque, puedes usar este talento para hacer la tirada con 1 ventaja e imponer 1 desventaja a las criaturas que traten de resistirse. Tras resolver el efecto del conjuro, ganas 1 punto de **tensión** que permanece hasta que hagas un descanso.
Tensión: al final de cada ronda en la que hayas ganado uno o más puntos de tensión, debes hacer una prueba de Voluntad con un número de desventajas equivalente a tu nivel de tensión actual. Si fallas, la energía estalla en un punto que esté a tu alcance extendiéndose en todas direcciones un número de metros equivalente a tu tensión total. Todo lo que haya en esa zona sufre 1d6 puntos de daño por punto de Poder que tengas. Las criaturas que se hallen en la zona y tengan éxito en una prueba de Agilidad sufren la mitad del daño. Tu tensión vuelve entonces a ser 0.



DESARROLLO NARRATIVO DEL BRUJO

d6	Desarrollo narrativo
1	Naciste con el don de la brujería. La elección de esta senda probablemente marque el despertar de todo tu potencial y refleje tu falta de control sobre la magia.
2	En busca de un poder mayor si cabe, empleas la brujería para complementar tus habilidades mágicas. Tu ambición te tienta para usarla cada vez más, a menudo con efectos desastrosos.
3	Encontraste un objeto encantado que te otorgó la capacidad de lanzar conjuros empleando la brujería. Puede que ese objeto siga en tu posesión o que lo hayas perdido por el camino. En cualquier caso, te sigues beneficiando de sus efectos.
4	Un contratiempo con un conjuro que lanzaste te abrió los ojos a la brujería. Puede que veas las corrientes de energía mágica fluir a tu alrededor y hayas aprendido a valerte de ellas para potenciar tus conjuros.
5	Has sido expuesto a una magia basta y descontrolada que despertó en ti la habilidad o distorsionó la que ya tenías de una manera que jamás imaginaste.
6	Has descubierto la brujería mediante la investigación mágica. La tentación de aumentar tu poder ha sido demasiado grande como para ignorarla.

BRUJO DE NIVEL 6

Características: Salud +2.
Magia: descubres una tradición o aprendes un conjuro.
Gran brujería: cuando lanzas un conjuro, puedes usar este talento para potenciar sus efectos. Ganas 1 punto de tensión y aplicas uno de los siguientes efectos al conjuro:

- Si el conjuro requiere que hagas una tirada de ataque, aplicas 2 ventajas.
- Las criaturas que hagan pruebas para resistirse al conjuro sufren 2 desventajas.
- Aumenta el alcance del efecto de toque a corto; de corto a medio; de medio a largo o de largo a extremo.
- Duplicas el área de efecto del conjuro.
- Cualquier objetivo que sufra daño debido al conjuro, pierde 2d6 puntos de daño adicional.
- Cualquier objetivo que se cure debido al conjuro, se recupera de 2d6 puntos de daño adicional.

MAESTRO BRUJO DE NIVEL 9

Características: Salud +2, Poder +1.
Magia: descubres una tradición o aprendes un conjuro.
Estallido de brujería: mientras tengas 1 o más puntos de tensión, puedes usar una acción para liberar un estallido de energía mágica sobre una criatura u objeto que se encuentre a media distancia. Reduce la tensión en 1 punto y haz una prueba de Intelecto o Voluntad contra la Agilidad del objetivo. En caso de éxito, el estallido alcanza al objetivo y provoca 2d6 puntos de daño.

CLÉRIGO

Los clérigos defienden los intereses de sus dioses en el mundo, y a través de ellos se comunican los mortales con las divinidades. Visten o portan los símbolos de sus dioses para representar su servicio y canalizar la magia de sus patrones inmortales hacia sus conjuros. Si bien algunos creen que la calidad del símbolo es significativa, que los confeccionados con plata son, en cierto modo, superiores a los esculpidos en madera, lo que realmente importa es la fe de quien los ostenta y no tanto el material del que se componen.

De todas las religiones del Imperio y allende sus fronteras, la que más clérigos produce es el Culto al Nuevo Dios. Entre los miembros religiosos, los clérigos son los líderes de la fe, los guardianes de las antiguas escrituras y los predicadores de las enseñanzas del profeta. Pueden ser más militantes que otros sacerdotes, ataviados con armaduras y portando espadas, escudos y otros enseres de guerra. También se atan a la armadura rollos de pergamino con inscripciones y plegarias sagradas para mantenerse a salvo en la eterna lucha contra la oscuridad del Rey Demonio.

Otras religiones también tienen sus clérigos. Entre los orcos, por ejemplo, los clérigos hablan por voz de Grimnir Un Ojo, el ancestral dios ensangrentado de los gigantes a partir de los cuales fueron creados. Solo la Antigua Fe se resiste a dar lugar a sus propios clérigos, ya que los seguidores de este viejo credo recorren sendas distintas.

DESARROLLO NARRATIVO DEL CLÉRIGO

d6	Desarrollo narrativo
1	Descubriste tu fe después de recuperar una importante reliquia perdida o robada a tu religión. El piadoso camino que has escogido te ha concedido talentos útiles para servir a tu dios o dioses.
2	Has sufrido a causa de los no muertos. Puede que hayas sido testigo de cómo era reanimado un ser querido a manos de un nigromante, que hayas sido víctima de un vampiro o que hayas perdido tu hogar por culpa de una horda de zombis. Ahora sirves a tu dios erradicando la plaga de no muertos de tu tierra natal.
3	Has dedicado tu vida al servicio de tu causa religiosa. Eres un guerrero sagrado, un campeón de la fe, un cruzado contra los enemigos de tu religión.
4	Te uniste a la Inquisición para erradicar la corrupción que anida entre las filas de tu religión. Te esfuerzas para delatar a los herejes y expulsar a los adoradores de los demonios.
5	Has forjado un pacto con un poder superior y ahora actúas como un agente de tu deidad en el mundo mortal.
6	Has sido testigo de primera mano del horror provocado por los demonios. Tú, o un ser querido, has sido poseído o has sobrevivido al ataque de un demonio. Juraste luchar contra la corrupción del Rey Demonio y enviar a sus secuaces de vuelta a la eterna oscuridad de la que proceden.

CLÉRIGO DE NIVEL 3

Atributos: aumenta dos en 1 nivel.
Características: Salud +4, Poder +1.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma, añade un área de conocimiento académico o una profesión religiosa.
Magia: descubres una tradición asociada a tu religión, como se muestra en la tabla de **Tradiciones religiosas** del **Capítulo 3**, o aprendes un conjuro.
Convicción: tus pruebas de Voluntad tienen 1 ventaja cuando se trata de resistir los efectos de los rasgos aterrador y horripilante (ver **Capítulo 10**).
Icono de la fe: escoge una de las tradiciones que ya hayas descubierto y que esté asociada con tu religión. Cuando lances un conjuro de ataque de esa tradición, mientras vistas o sostengas un símbolo sagrado, la tirada de ataque tiene 1 ventaja y las criaturas que se resistan hacen sus pruebas con 1 desventaja.

CLÉRIGO DE NIVEL 6

Características: Salud +4, Poder +1.
Magia: aprendes un conjuro.
Símbolo facultado: cuando lances un conjuro de la tradición escogida como Icono de la fe que cause o cure daño, añades 1d6 al resultado del mismo.

MAESTRO CLÉRIGO DE NIVEL 9

Características: Salud +4, Poder +1.
Magia: aprendes un conjuro.
Poder divino: los beneficios de Icono de la fe se aplican a cualquier conjuro de las tradiciones asociadas a tu religión.

CLEPTOMANTE

Los cleptomantes roban la magia que usan en vez de aprenderla. Todos ellos cuentan con cierta habilidad para lanzar conjuros, pero a menudo son autodidactas y aficionados venidos a más. Roban conjuros para suplir cualquier insuficiencia en su entrenamiento y también para frustrar toda represalia por sus robos.

Si bien cualquiera con una mínima formación mágica puede convertirse en un cleptomante, la mayoría de los que escogen esta senda lo hacen porque progresaron en sus conocimientos merced a medios ilícitos. Regatear con seres feéricos para obtener conocimientos mágicos, aprender conjuros de grimorios robados o descubrir un talento tras leer en voz alta un sortilegio no hace sino ansiar aún más. Este apetito empuja a los cleptomantes a adquirir los conjuros por los únicos medios que tengan a su disposición.

Los métodos que emplean los cleptomantes les granjean la enemistad de magos y sacerdotes por igual. La mayoría se pasan la vida vigilando sus espaldas sin estar nunca muy seguros de cuándo llegará ese viejo adversario a ajustar cuentas. Para ir un paso por delante de sus enemigos, los cleptomantes emplean la magia para ocultarse de los conjuros y otras formas de magia que puedan ubicar su posición.



DESARROLLO NARRATIVO DEL CLEPTOMANTE

d6	Desarrollo narrativo
1	Vendiste tu alma a un demonio a cambio de poder mágico. Has alcanzado los límites del acuerdo y ahora te dedicas a robar conjuros a los demás.
2	Una extraña estatua que descubriste durante tus aventuras te ha susurrado secretos oscuros mientras dormías. Gracias a ellos, has aprendido a robar la magia de los demás.
3	Expulsado de una institución mágica, llegaste a aprender lo suficiente para robar los conjuros de las mentes de otros.
4	Te has ganado un enemigo en un poderoso lanzador de conjuros y has aprendido las técnicas del cleptomante para protegerte.
5	Has padecido los efectos de los conjuros demasiadas veces y has decidido buscar una forma de protegerte de la magia. Robar conjuros y usarlos contra sus dueños enseñará a tus enemigos a emplear la magia más sabiamente.
6	Ansías el poder de la magia, pero careces de la formación necesaria. Has aprendido lo justo para apropiarte de los conjuros ajenos y beneficiarte de su magia.

CLEPTOMANTE DE NIVEL 3

Atributos: aumenta dos en 1 nivel.

Características: Salud +2, Poder +1.

Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión criminal.

Magia: descubres una tradición o aprendes un conjuro.

Robar conjuro: cuando una criatura que se encuentre a media distancia lance un conjuro, puedes usar una reacción para realizar una tirada de ataque enfrentada de Intelecto contra dicha criatura. En caso de éxito, el conjuro no surte efecto. Si tienes Poder suficiente para lanzar ese conjuro, ganas un lanzamiento del mismo. Conservas el lanzamiento hasta que hagas un descanso, momento en el cual se desvanece de tu mente. No puedes volver a usar este talento hasta que hagas un descanso.

Desvanecerse: cuando sufres daño, puedes usar una reacción para volverte invisible durante 1 turno o hasta que ataques. Alternativamente, si tienes el lanzamiento de un conjuro que hayas obtenido con el talento Robar conjuro, puedes emplearlo para volverte invisible durante 1 minuto.

CLEPTOMANTE DE NIVEL 6

Características: Salud +2.

Magia: descubres una tradición o aprendes un conjuro.

Eludir Adivinación: no pueden percibirte mediante conjuros de Adivinación.

Ladrón de conjuros experto: puedes usar Robar conjuro dos veces.

MAESTRO CLEPTOMANTE DE NIVEL 9

Características: Salud +2, Poder +1.

Magia: descubres una tradición o aprendes un conjuro.

Ladrón de conjuros maestro: puedes usar Robar conjuro tres veces. Siempre puedes robar un conjuro y usarlo independientemente de tu nivel de Poder.

Escapista invisible: cuando usas Desvanecerse, también puedes teleportarte hasta un espacio abierto a corta distancia.

DRUIDA

Los druidas creen en la Antigua Fe, una de las religiones más antiguas del Imperio. Sus orígenes se remontan a los primeros pueblos que habitaron estas tierras y se trata de una religión cuyas raíces se pierden en el secretismo, creada para honrar a dioses oscuros, y a menudo violentos, y plagada de extrañas prácticas. Los druidas se consideran amigos de cualquier criatura que viva en el entorno salvaje o en sus lindes, pero guardan el secreto de su religión, revelando sus misterios únicamente a los que han pasado por los ritos que dan acceso a su enigmática sociedad.

Muchos druidas emplean la magia Natural o Atávica, si bien algunos aprenden la suya de tradiciones elementales o asociadas a las hadas, como Encantamiento e Ilusión. Si bien los druidas veneran a todos los dioses antiguos, algunos prefieren alinearse más específicamente con uno o dos. El Rey Cornudo, la Dama en la Luna y la Reina del Verano son deidades patronas muy comunes.

Los druidas se ven a sí mismos, sobre todo, como los guardianes del mundo natural. Protegen los bosques vírgenes, los recursos naturales inexplorados y aquellos lugares que quedan lejos del alcance de la civilización. Trabajan con pioneros y colonos para ayudarles a respetar la tierra y sus recursos. Los druidas protegen enclaves específicos, marcándolos con dólmenes, o viajan por el mundo ayudando a los necesitados.

DESARROLLO NARRATIVO DEL DRUIDA

d6	Desarrollo narrativo
1	Fuiste educado en la Antigua Fe y has vivido en los límites de la civilización durante muchos años, cuidando de tus rebaños, cazando para alimentarte y sembrando la tierra. Tu compromiso con la naturaleza te ha granjeado un lugar entre los druidas.
2	Has vivido una temporada como iniciado a la Antigua Fe, aprendiendo las viejas costumbres de tu pueblo. Has superado el rito de paso y te han ordenado protector de la tierra.
3	Trabaste amistad con un ser feérico, quien te enseño las viejas formas y costumbres.
4	Durante años has sentido el vínculo con la tierra, una relación que ha marcado toda tu vida. Buscaste a los druidas para aprender a nutrirla y protegerla.
5	Los hombres bestia invadieron tus tierras, quemando y asesinando a todo el mundo a su paso. Contemplaste la destrucción que causaban y juraste a los antiguos dioses que obtendrías tu venganza.
6	Perteneciste a un pequeño culto que venera a uno de los antiguos dioses, como la Reina del Verano o el Anciano Invierno. Te convertiste en druida para servir mejor a tu dios.

DRUIDA DE NIVEL 3

Atributos: aumenta dos en 1 nivel.
Características: Salud +4, Poder +1.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o aprendes una nueva profesión Religiosa o Bárbara.
Magia: descubres la tradición de Vida, Naturaleza o Atávica, o aprendes un conjuro de alguna de ellas.
Misterios druídicos: aprendiste los antiguos misterios druídicos como parte de tu iniciación. Puedes hacer todo lo siguiente:

- Identificar cualquier animal o planta que veas.
- Saber si el agua o los alimentos que ves son adecuados para el consumo.
- Predecir con precisión el tiempo que hará hasta con 24 horas de antelación, siempre que te encuentres en el exterior y puedas ver el cielo.
- Moverte al máximo de tu Velocidad por terreno difícil debido a sus rasgos naturales.
- Dejar rastros por el terreno natural por el que te desplazas solo si quieres.

DRUIDA DE NIVEL 6

Características: Salud +4.
Magia: aprendes un conjuro.
Caminante arbóreo: mientras te muevas, y una vez por ronda, puedes hacerlo hasta un espacio ocupado por un árbol vivo y salir inmediatamente de un espacio ocupado por un árbol que se encuentre a una distancia media respecto aquel por donde entraste. Puedes escoger salir por el árbol por el que entraste hacia un espacio abierto.

MAESTRO DRUIDA DE NIVEL 9

Características: Salud +4, Poder +1.
Magia: aprendes un conjuro.
Resistencia a los elementos: nunca corres el riesgo de quedar fatigado debido a la exposición a los elementos. Sufres la mitad de daño por frío, relámpago y fuego.



HECHICERO

De todos los practicantes de la magia, los hechiceros son los que emplean la perspectiva más académica a la hora de comprender y dominar su poder. Ninguna forma de magia está fuera de los límites de sus investigaciones, razón por la cual figuran entre los mayores héroes y más oscuros villanos que el mundo haya conocido. Los hechiceros no creen que la magia sea intrínsecamente buena o mala. Es la intención de su practicante y los efectos que se buscan los que la hacen peligrosa.

La senda que recorren los hechiceros es larga y exigente. Pasan interminables horas estudiando, inclinados sobre polvorientos manuscritos y escrutando páginas y páginas en busca de nuevos conocimientos sobre el funcionamiento de los conjuros e incrementar su comprensión del poder que controlan. Los magos son los candidatos más probables a convertirse en hechiceros, sobre todo si notan que su fe ha empezado a flaquear.





DESARROLLO NARRATIVO DEL HECHICERO

d6	Desarrollo narrativo
1	Iniciaste tu entrenamiento en un entorno religioso. Puede que fueras el aprendiz de una bruja o acólito en un templo dedicado al Nuevo Dios. Pronto descubriste que existe más magia de la que tu religión reconoce, y esa certeza ha aumentado tu ansia de más información.
2	Tu enfoque académico del conocimiento mágico te ha facilitado expandir tus estudios y aprender nuevos conjuros.
3	Tienes una mente despierta y una capacidad innata para comprender el funcionamiento de la magia. Puede que hayas empezado tarde a estudiar los conjuros, pero tu agudeza y talento natural te permiten aprender con facilidad.
4	Convertirte en hechicero siempre fue tu plan. Representa tu compromiso con el dominio y el entendimiento de la magia en sus muchas formas.
5	La magia no deja de ser un área más de la que obtener conocimiento. Tras estudiar otras disciplinas, derivas ahora hacia la magia para comprender cómo funciona.
6	Fuiste invitado a unirte a los hechiceros de la Torre Arcana, una fabulosa institución mágica que flota sobre la capital del Imperio. Como miembro de la organización, te vistes con prendas de color uniforme que no sea blanco. El blanco está reservado para el Archimago.

HECHICERO DE NIVEL 3

Atributos: aumenta dos en 1 nivel.
Características: Salud +2, Poder +1.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una nueva área académica de conocimiento.
Magia: descubres una tradición o aprendes un conjuro.
Grimorio: obtienes un tomo repleto de conocimiento mágico. Escoge tres conjuros de cualquier tradición y apúntalos en el grimorio. Deben ser de un nivel que puedas lanzar. Si alguno de ellos pudiera hacerte ganar puntos de Corrupción, lo haces como si lo hubieras aprendido. Si sostienes el grimorio, puedes gastar un lanzamiento de un conjuro que hayas aprendido para lanzar el que figura inscrito y que sea del mismo nivel o inferior. Siempre que aprendas un conjuro que ya está escrito en el grimorio, podrás añadir otro nuevo de un nivel igual o inferior al de los inscritos. El conjuro que añadas deberá ser de un nivel que seas capaz de lanzar y puede pertenecer a cualquier tradición.

HECHICERO DE NIVEL 6

Características: Salud +2.
Magia: descubres una tradición o aprendes un conjuro.
Lanzador experto: aumenta en 1 el número de lanzamientos de los conjuros de niveles 0 y 1.

MAESTRO HECHICERO DE NIVEL 9

Características: Salud +2, poder +1.
Magia: descubres una tradición o aprendes un conjuro.
Maestro lanzador: dominas el arte del lanzamiento de conjuros. Cuentas con 6 puntos de conjuro. Cuando lanzas uno, puedes gastar tantos puntos de conjuro como 1 + el nivel del conjuro para no gastar un lanzamiento o lanzar un conjuro para el que ya no te queden lanzamientos. Recuperas los puntos invertidos tras hacer un descanso.

HECHIZADOR

Los hechizadores aprenden a vincular energía mágica a sus armas para potenciar sus ataques. La esencia de sus talentos consiste en aprender el conjuro *arma vinculada*, que les permite imbuir el arma en energía mágica. El conjuro no solo hace que los ataques sean más precisos, sino que permite a los hechizadores recuperar sus armas desde una gran distancia y repararlas cuando se rompen. A medida que crece su poder, pueden canalizar más energía hacia sus armas para envolverlas en un poder ultramundano.

La magia que usan los hechizadores se originó con los seres feéricos. Incapaces de soportar el contacto del hierro y enfrentados a enemigos ataviados con armaduras de ese material, los feéricos crearon conjuros para imbuir armas de hueso, madera y bronce con el poder de atravesar las defensas de sus enemigos. Desde entonces, esta magia ha sobrevivido y se ha extendido por todo el Imperio. Sus practicantes se han convertido, por lo general, en guardianes que protegen instituciones de enseñanza mágica o en simplemente quienes coquetean con la magia para potenciar sus habilidades de combate.

HECHIZADOR DE NIVEL 3

Atributos: aumenta dos en 1 nivel.
Características: Salud +3, Poder +1.
Magia: descubres una tradición o aprendes un conjuro.
Arma vinculada: aprendes el conjuro *arma vinculada*, que se describe más abajo.

ARMA VINCULADA UTILIDAD DE HECHIZADOR 0

Objetivo: un arma a tu alcance.
Duración: 4 horas.

Dotas a un objeto de energía mágica por la duración del conjuro. Los ataques con el arma vinculada tienen 1 ventaja.

El objetivo funciona como tu instrumento (ver **Capítulo 7**).

Puedes usar una acción para teleportar el objetivo hasta tu mano, siempre que se encuentre en un radio de 1,5 kilómetros de ti.

Puedes usar una acción para tocar el objetivo y eliminar todo su daño, incluso en el caso de haber sido destruido, siempre que tengas al menos uno de sus fragmentos.

HECHIZADOR DE NIVEL 6

Características: Salud +3.
Magia: descubres una tradición o aprendes un conjuro.
Dedicar poder: puedes usar una acción o reacción en tu turno para dedicar mayor cantidad de poder al objetivo del conjuro *arma vinculada*. Esto implica el gasto de un lanzamiento de conjuro de nivel 1 o superior. Unas llamas mágicas recorren el arma durante un minuto, iluminando los alrededores hasta una distancia de 10 metros. Tus ataques con el arma causan 1d6 puntos de daño adicional hasta que finalice el efecto.

MAESTRO HECHIZADOR DE NIVEL 9

Características: Salud +3, Poder +1.
Magia: descubres una tradición o aprendes un conjuro.
Arma mágica: los ataques con el arma imbuida en el conjuro *arma vinculada* tienen 1 ventaja y causan 1d6 puntos de daño adicional.

DESARROLLO NARRATIVO DEL HECHIZADOR

d6	Desarrollo narrativo
1	Robaste un arma afectada por el conjuro de vinculación y la has conservado el tiempo suficiente para averiguar cómo funciona.
2	Hiciste un trato con una bruja o un hechicero para que te revelaran el secreto de la vinculación, y a partir de ahí aprendiste otros conjuros para potenciar tus técnicas de combate.
3	Restos de energía mágica de tus conjuros han imbuido tu arma con poder, con lo que has aprendido los principios de la vinculación.
4	Sirves o has servido a un poderoso practicante de la magia, de quien has aprendido las técnicas de esta senda.
5	Los dioses te han otorgado este don mágico para obrar en su nombre.
6	Tu talento natural para la magia se ha revelado en tu capacidad de potenciar armas.



LADRÓN

Los ladrones viven de tomar lo que no es suyo. Gozan de las habilidades necesarias para hacerlo sin ser pillados con las manos en la masa. Escamotean artículos, limpian bolsillos aprovechando un tropezón casual, fuerzan cerraduras, desmontan trampas y descubren maneras de colarse en lugares normalmente vedados para ellos. Si bien muchos ladrones roban por motivos egoístas o por necesidad, otros desarrollan estas técnicas para explorar tumbas, registrar ruinas en busca de reliquias o dar caza a otros ladrones para llevarlos ante la justicia.

LADRÓN DE NIVEL 3

Atributos: aumenta dos en 1 nivel.
Características: Percepción +1, Salud +3.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o aprendes una nueva profesión criminal.
Reflejos rápidos: puedes usar una reacción en tu turno para esconderte o retirarte.
Talentos de ladrón: elige dos talentos de ladrón de entre los que se describen a continuación.

LADRÓN DE NIVEL 6

Características: Percepción +1, Salud +3.
Esquivar: puedes usar una acción o reacción en tu turno para escoger una criatura que puedas ver y esté a corta distancia. Los ataques de dicha criatura en tu contra tienen 1 desventaja y tus pruebas para resistirte a ellos 1 ventaja hasta que finalice la ronda.



DESARROLLO NARRATIVO DEL LADRÓN

d6	Desarrollo narrativo
1	Robas antigüedades extrañas, especialmente objetos de relevancia religiosa. Con tu actividad te aseguras de que objetos de poder estén en las manos adecuadas.
2	Te uniste a un gremio de ladrones que opera en una gran ciudad. Has pagado tus deudas y, a cambio, tienes donde vivir, recibir entrenamiento y asegurarte un santuario frente a los alguaciles.
3	Has pasado tiempo en una cárcel y tu compañero de celda te enseñó las bases del oficio.
4	Jamás olvidaste las habilidades que tuviste que aprender para sobrevivir durante la infancia, y ahora has descubierto que conllevan aplicaciones mucho más útiles que llenarte los bolsillos con calderilla ajena.
5	Tus habilidades prestidigitadoras ocultan tus intereses delictivos. Quizá hayas recibido una genuina formación mágica o simplemente tengas un buen juego de manos.
6	Tu historial como ladrón te ha traído hasta esta senda, y las habilidades que aprendes reflejan tu creciente pericia en el oficio.

Talento de ladrón: elige un talento de ladrón de entre los que se describen a continuación.

MAESTRO LADRÓN DE NIVEL 9

Características: Salud +3.
Oportunista: cuando una criatura que esté a tu alcance sufra daño por un ataque, puedes usar una reacción para atacarla.
Talento de ladrón: elige un talento de ladrón de entre los que se describen a continuación.

TALENTOS DE LADRÓN

Abrir cerraduras: si tienes ganzúas, puedes usar una acción para abrir cualquier cerradura que esté a tu alcance. La prueba en este sentido, si la pide el DJ, tiene 1 ventaja.
Carterista: puedes usar una acción o reacción en tu turno para robarle un objeto a una criatura que esté a tu alcance. El objeto debe poder sostenerse con una sola mano y encontrarse en alguna parte del cuerpo de la criatura, salvo en sus manos (o sujeto de forma similar). Si puedes ver el objeto, puedes robarlo. Si no puedes verlo porque esté guardado en un bolsillo o mochila, el DJ determina qué es lo que robas realmente.
Escalador: ignoras los efectos del terreno complicado a la hora de escalar y todas las pruebas en este sentido tienen 1 ventaja.
Escapista: cuando seas apresado, puedes usar una reacción para escapar.

Si te atan con cuerdas o esposas, puedes usar una acción para intentar deshacerte de ellas. Debes concentrarte durante 1 minuto. Al final de este período, haz una prueba de Agilidad. En caso de éxito, te consigues desatar. Si fallas, permanecerás atado hasta que alguien te libere.
Movimiento sigiloso: todas las pruebas para moverte con sigilo tienen 2 ventajas.
Ocultarse entre las sombras: puedes intentar ocultarte en un entorno sumido al menos en oscuridad parcial, aunque te estén observando.
Sentidos agudos: todas tus tiradas de Percepción tienen 1 ventaja.
Sentir trampa: las pruebas para buscar trampas o resistirse los efectos de una tienen 1 ventaja.

LUCHADOR

Desde curtidos mercenarios hasta avispados arqueros, pasando por valerosos caballeros y ágiles mosqueteros, cualquiera que cultive sus habilidades con las armas puede ser un luchador. A pesar de que pueden usar un amplio abanico de armas, y de hecho así lo hacen, la mayoría de los luchadores tienen sus combinaciones de armas predilectas. Pueden ser arcos largos, espadas y escudos, un par de dagas e incluso rifles, pero centrándose en una sola para conseguir derrotar a sus enemigos en el campo de batalla.

LUCHADOR DE NIVEL 3

Atributos: aumenta dos en 1 nivel.
Características: Salud +5.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añade una profesión.
Talento para la lucha: escoge un talento de luchador de entre los que se describen más adelante.

LUCHADOR DE NIVEL 6

Características: Salud +5.
Duradero: tu tasa de recuperación equivale a tu Salud dividida por 3.

MAESTRO LUCHADOR DE NIVEL 9

Características: Salud +5.
Maestría con armas: si el resultado obtenido en tu tirada de ataque es 9 o menos, vuelves a tirar el dado. Tendrás que usar el segundo resultado, aunque vuelva a ser 9 o menos.

TALENTOS DEL LUCHADOR

Ataque poderoso: cuando atacas con un arma pesada, puedes hacer la tirada con 1 desventaja para causar 1d6 puntos de daño adicional en caso de éxito.
Ataque preciso: cuando atacas con un arma rápida, puedes hacer un ataque preciso. Enfrenta la tirada de ataque con la Agilidad del objetivo en vez de su Defensa.
Carga de escudo: si atacas con éxito con un escudo, la próxima vez que ataques al mismo objetivo antes del final de la siguiente ronda tendrás 2 ventajas.
Disparo rápido: cuando atacas con un arma a distancia que no tenga la propiedad de recarga, puedes usar una reacción para volver a atacar con ella. La segunda tirada de ataque tiene 2 desventajas.
Lucha a dos manos: la tirada de ataque con dos armas tiene 1 ventaja.
Pericia defensiva: aumenta tu Defensa en 1 nivel.
Recarga rápida: puedes usar una reacción en tu turno para recargar un arma con la propiedad de recarga. Si atacas con ella en el mismo turno, sufres 1 desventaja.
Todo vale: si el dado de daño de un arma (incluidas las improvisadas) con la que ataques es inferior a 1d6, aumenta a 1d6.



DESARROLLO NARRATIVO DEL LUCHADOR

d6	Desarrollo narrativo
1	Cambiaste el camino que recorrías para convertirte en un luchador. Puede que hayas renunciado a una vida de ladrón, la magia o incluso la fe para convertirte en un experto en el uso de las armas.
2	Eres veterano de muchos combates y convertirte en luchador es una evolución de las habilidades que ya atesoras.
3	Tras evitar unas cuantas derrotas por los pelos, quisiste mejorar tus habilidades de combate para sobrevivir a los mayores desafíos que te aguardan.
4	Buscaste un maestro para refinar tus habilidades de combate, que te ayudara a desarrollar tus actuales cualidades y descubrir otras nuevas.
5	Has perdido la fe (en tu dios, tu nación o en ti mismo). Ahora buscas una nueva senda libre de las antiguas obligaciones para forjarte tu propio destino.
6	Quieres ser el mejor de la batalla. Someterte al entrenamiento del luchador mejora tus habilidades de combate y perfecciona las técnicas que ya conoces.



MONTARAZ

Los montaraces merodean las tierras allende las fronteras de la civilización, siempre en movimiento, sin permanecer demasiado tiempo en el mismo sitio. Supervivientes consumados, saben cómo lidiar con los entornos salvajes, dónde encontrar agua, qué alimentos forrajear y cómo cazar o atrapar a sus presas. Los montaraces pueden ser lobos solitarios que rechazan las comodidades y la decadencia de las ciudades o motivados protectores, yendo hasta el confín necesario para contener los horrores que se escapan de las tierras mancilladas por la oscuridad del Vacío.

Muchos montaraces se ven a sí mismos como la primera línea de defensa contra los monstruos que asolan los parajes deshabitados. Se sienten llamados a adentrarse en los lugares más peligrosos y peinar la tierra en busca de señales de furiosos hombres bestia, gigantes con pocas luces y demás monstruosidades que provocan el terror en las ciudades y aldeas fronterizas.

Otros montaraces huyen de un pasado doloroso, prefiriendo el exilio al constante recordatorio de sus fracasos y tragedias. Sus elecciones le colocan en el camino de los mismos peligros y les obligan a desarrollar los talentos que les ayuden a combatir las variadas amenazas que asolan bosques y colinas vírgenes.

Si bien muchos montaraces se pasan la vida ayudando y protegiendo a los demás, para ellos es un esfuerzo ingrato. Bandidos y sectarios han vuelto a las gentes de las fronteras reservadas y suspicaces. Lejos de ver en ellos a un aliado, la mayoría los considera vagabundos, nómadas o bandidos que no traen nada bueno.



DESARROLLO NARRATIVO DEL MONTARAZ

d6	Desarrollo narrativo
1	Desarrollaste tus talentos buscando extraños ingredientes para tu magia o para venderlos a quien pudieran interesar.
2	Hastiado por los excesos y la decadencia de tu tierra natal, dejaste atrás tu anterior vida y ahora forjas tu propio camino en la floresta.
3	Como devoto de la Antigua Fe, empleas tus talentos para proteger la tierra de quienes la despojan y la destruyen.
4	Eres un avezado cazador y empleas tus talentos para rastrear y destruir los extraños monstruos que surgen de aquellos lugares mancillados por la oscuridad.
5	Eres un experimentado viajero y has abierto senderos en la floresta. Guías a otros viajeros hasta su destino y los proteges de cualquier mal.
6	Los enemigos de la civilización acechan allende sus fronteras y tú has decidido proteger tu tierra natal llevando la lucha directamente hasta tus enemigos.

MONTARAZ DE NIVEL 3

Atributos: aumenta dos en 1 nivel.
Características: Salud +8.
Idiomas y profesiones: añades rastreador a tus profesiones. Si ya la tenías, sabes hablar otro idioma o añades una profesión bárbara que aún no tengas.
Alerta: todas tus tiradas de Percepción tienen 1 ventaja. Además, no puedes ser sorprendido siempre que no estés inconsciente.
Cazar presa: puedes usar una acción o reacción en tu turno para elegir una criatura que puedas ver. El objetivo se convierte en tu presa hasta que vuelvas a usar este talento, quedes inconsciente o hagas un descanso. Cuando intentes atacar, encontrar o rastrear a la criatura designada como tu presa, las pruebas y las tiradas de ataque tienen 1 ventaja.

MONTARAZ DE NIVEL 6

Características: Percepción +1, Salud +4.
Guía experto: siempre sabes en qué dirección está el norte, así como volver sobre tu rastro. Además, cuando viajes por tierra, todos los integrantes de tu grupo que tengan una Velocidad inferior a la tuya pueden moverse a tu propia Velocidad.
Rastreador experto: siempre que encuentras un rastro puedes hacer una prueba de Intelecto. En caso de éxito, averiguas una verdad sobre la criatura (o criaturas) que lo han dejado. Si fallas, no descubres ninguna información útil.

MAESTRO MONTARAZ DE NIVEL 9

Características: Salud +4.
Maestro cazador: las criaturas seleccionadas mediante el talento Cazar presa no pueden esconderse de ti y sufren 1d6 puntos de daño adicional.
Persecución implacable: cuando una criatura que hayas designado como tu presa mediante el talento Cazar presa se mueve, puedes usar una reacción para moverte hasta la mitad de tu Velocidad.

ORÁCULO

Los oráculos han desarrollado un vínculo especial con seres sobrenaturales, aprendiendo a invitarlos a ocupar su cuerpo para obtener una medida de su poder y sabiduría. Estos seres pueden ser dioses, tal como creen muchos oráculos, espíritus, las almas de los muertos o cualquier otra cosa. Sea cual sea la auténtica naturaleza de estos seres, cada posesión deja huella en la mente, erosionando la cordura del oráculo y sus defensas mentales con el paso del tiempo.

Durante la posesión, los oráculos manifiestan señales físicas del ser que ocupa sus cuerpos. Las manifestaciones varían en función de la entidad. La posesión divina puede causar que aparezcan escrituras sagradas en la piel o la lengua, o que arda una corona de llamas alrededor de la cabeza. Los seres más siniestros hacen bailar las sombras, que crezcan cuernos en la cabeza del oráculo o que un apestoso hedor invada el aire. Independientemente de estas señales, el hecho es que son indicadoras de que algo antiguo y poderoso reside durante un tiempo en el cuerpo del anfitrión.

ORÁCULO DE NIVEL 3

Atributos: aumenta dos en 1 nivel.
Características: Salud +3, Poder +1.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una nueva profesión.
Magia: descubres una tradición asociada a tu religión, tal como se muestra en la tabla de **Tradiciones religiosas** del **Capítulo 3**, o aprendes un conjuro.
Éxtasis divino: puedes usar una acción para entrar en un estado de éxtasis divino que dura 1 minuto. Obtienes los siguientes beneficios durante ese periodo:

- Bonificación de +10 a la Salud.
- No puedes quedar hechizado, obligado o atemorizado.
- No puedes ganar puntos de Locura.
- Las pruebas o tiradas de ataque con Intelecto, Voluntad y Percepción tienen 1 ventaja.

Al finalizar el efecto, debes tener éxito en una prueba de Voluntad para no ganar 1 punto de Locura.

Puedes usar este talento tantas veces como tu valor de Poder. Recuperas todos los usos tras hacer un descanso.

ORÁCULO DE NIVEL 6

Características: Salud +3.
Magia: aprendes un conjuro.
Comunión con los dioses: al usar Éxtasis divino, puedes elegir entrar en trance. Si te concentras hasta el final del efecto, puedes hacer hasta tres preguntas a la presencia sobrenatural que puedan responderse con un sí, un no o un quizá. A continuación haces una prueba de Voluntad con 1 desventaja. En caso de éxito, el DJ deberá responder con sinceridad. Si fallas, ganas 1 punto de locura.

MAESTRO ORÁCULO DE NIVEL 9

Características: Salud +3, Poder +1.
Magia: aprendes un conjuro.
Avatar: mientras te encuentres bajo los efectos de Éxtasis divino, obtienes los siguientes beneficios adicionales:

- Bonificación de +1 a la Defensa.
- Las tiradas de ataque con Fuerza y Agilidad tienen 1 ventaja.
- Tus ataques causan 1d6 puntos de daño adicional.

DESARROLLO NARRATIVO DEL ORÁCULO

d6	Desarrollo narrativo
1	Has suscitado la ira de un poder sobrenatural que ahora se dedica a atormentarte. Experimentas extraños sueños y exhibes comportamientos anormales, ya que la entidad poseedora nunca te abandona realmente.
2	La entidad que te posee es un espíritu que ha huido del Inframundo o el Infierno y ahora comparte contigo tu cuerpo. Cuando usas tus talentos de oráculo, el espíritu domina por completo el cuerpo.
3	La investigación y experimentación mágica han abierto las puertas de tu cuerpo a una entidad extraña. Puede ser un demonio, diablo, ser feérico o cualquier otra cosa.
4	Tienes un fuerte vínculo con un dios, un lazo que permite a esta deidad inundar tu cuerpo de poder.
5	Crees que eres el recipiente mortal de los dioses. Ellos te poseen para poder actuar directamente en el mundo. Crees que es un gran honor que te hayan elegido y te esfuerzas en todos los sentidos para ser merecedor de los dones que te han sido otorgados.
6	Una experiencia cercana a la muerte ha abierto las puertas de tu cuerpo a las entidades sobrenaturales. Crees (o esperas) que estas entidades son dioses, pero las cosas que a veces dices durante la posesión han hecho que te cuestiones tus creencias.



Paladín

Guerreros sagrados poseídos por un gran valor y determinación, los paladines llevan luz a la oscuridad, librando una guerra eterna contra las fuerzas del mal y la agitación que amenaza los puntales de la realidad. La mayoría de los paladines son llamados a servir de acuerdo con su fe, impelidos a tomar las armas y las corazas para conducir a otros en la carga contra demonios y viles monstruosidades. Otros lo hacen por un sentido de la obligación, preocupación o por necesidad de venganza contra los que no han traído más que ruina y sufrimiento al mundo.

Cualquier religión puede tener sus paladines. Aquellos asociados al Culto del Nuevo Dios ejercen como simples guardianes, cruzados, cazadores de brujas o incluso inquisidores. Los que tienen vínculos con la Antigua Fe renuncian a las armaduras pesadas y optan por la magia de Naturaleza o Atávica para obtener su fuerza y poder.

Paladín de nivel 3

Atributos: aumenta dos en 1 nivel.
Características: Salud +4, Poder +1.
Magia: descubres una tradición asociada a tu religión, tal como se muestra en la tabla de **Tradiciones religiosas** del **Capítulo 3**, o aprendes un conjuro.
Castigo divino: cuando obtienes un éxito atacando con un arma, puedes gastar el lanzamiento de un conjuro. El ataque causa 1d6 puntos de daño adicional por nivel del conjuro gastado (mínimo 1d6). Si el objetivo es un demonio, un diablo, un ser feérico, un espíritu o un no muerto, aumenta el daño adicional en 1d6.

Desarrollo narrativo del paladín

d6	Desarrollo narrativo
1	Tu investigación de antiguos textos prohibidos ha revelado las incalificables verdades sobre el inminente apocalipsis. Pones a un lado tus demás objetivos, coges un arma y decides combatir a la sombra que se extiende por el mundo.
2	Has sentido la llamada para llevar la lucha a los enemigos de tu fe. Sales a destruir demonios, diablos, no muertos y otras criaturas descarriadas y corruptas.
3	Hiciste el juramento sagrado de cumplir una importante misión para con tu fe. Puede ser la búsqueda de una reliquia, un enclave sagrado o un individuo que desempeñará un importante papel en el futuro.
4	Has jurado combatir a los tiranos y romper las cadenas de la opresión que pesan sobre los inocentes.
5	Has sufrido una importante pérdida a manos del mal. Ansías venganza y nada te detendrá de satisfacerla.
6	Eres un noble guerrero de inquebrantable fe y convicción. Defiendes a los inocentes, realizas actos de caridad, curas a los enfermos y atiendes a los heridos.

Curación por la fe: puedes usar una acción para tocar a un ser vivo que esté a tu alcance y gastar el lanzamiento de un conjuro para hacer unas de las siguientes cosas:

- El objetivo recupera tantos puntos de daño como la mitad de su tasa de curación.
- Eliminas una aflicción enfermo del objetivo.
- Eliminas una aflicción envenenado del objetivo.

Paladín de nivel 6

Características: Salud +4.
Magia: aprendes un conjuro.
Vigor divino: no puedes caer enfermo o envenenado. Nunca sufres daño por enfermedad o venenos.
Percibir al enemigo: puedes usar una acción o reacción en tu turno para encontrar a tus enemigos. Durante 1 minuto, ninguna criatura a media distancia puede ocultarse de ti y tus ataques ignoran los efectos de la oscuridad contra todos los adversarios dentro de esa distancia. Puedes usar este talento tantas veces como tu valor de Poder. Recuperas todos los usos tras hacer un descanso.

Maestro paladín de nivel 9

Características: Salud +4, Poder +1.
Magia: aprendes un conjuro.
Resplandor sagrado: puedes usar una acción o reacción en tu turno para provocar una fuente de luz desde un punto de origen que se encuentre dentro del espacio que ocupas y con un alcance en metros equivalente al doble de tu valor de Poder. La luz se desplaza contigo y dura 1 minuto. Hasta que finalice el efecto, tú y los demás componentes del grupo que haya dentro de la zona iluminada no podéis quedar atemorizados y las pruebas de resistir ataques tienen 1 ventaja. Además, los demonios, diablos, seres feéricos, espíritus y no muertos dentro de la zona de luz quedan mermados mientras dure el efecto.

Puedes usar este talento tantas veces como tu valor de Poder. Recuperas todos los usos tras hacer un descanso.



SENDAS DE MAESTRO

Cuando el grupo de juego alcanza el nivel 7, cada uno de sus miembros escoge una senda de maestro de entre las opciones presentadas en este capítulo, o bien una segunda senda de experto. En el **Capítulo 4** se explica qué ocurre cuando escoges una segunda senda de experto.

Las sendas presentadas aquí están organizadas en dos grupos generales para que te resulte más fácil consultar las alternativas. Las sendas de magia te permiten dominar una tradición mágica o una técnica de lanzamiento de conjuros específica, mientras que las sendas de habilidad te ayudan a mejorar tus cualidades existentes o desbloquear otras nuevas.

BENEFICIOS DEL MAESTRO

Como ocurre con las otras sendas, las de maestro otorgan beneficios en ciertos niveles. Cuando escoges tu senda de maestro recibes los beneficios correspondientes al nivel 7. Al igual que con tus sendas anteriores, sigue las instrucciones de la descripción correspondiente y añade los talentos, conjuros y demás ajustes indicados. Obtendrás beneficios adicionales cuando el grupo alcance el nivel 10.

DESARROLLO NARRATIVO DEL MAESTRO

Las sendas de maestro describen áreas en las que puedes especializarte. Con ellas puedes dominar una tradición mágica, un estilo de lucha o una actividad específica. Normalmente haces tu elección en función de la técnica o capacidad que ya poseas. Si, por ejemplo, eres un montaraz, podrías mejorar tus habilidades de supervivencia en entornos salvajes convirtiéndote en un explorador. Una vez más, la elección de la senda de maestro puede reflejar los acontecimientos transcurridos en anteriores aventuras, talentos ocultos o esfuerzos para diversificar tus opciones. En vez de convertirse en explorador, tu montaraz podría ser un señor de las bestias para forjar un vínculo con algún animal con el que hayas trabado amistad o desarrollar un estilo de lucha específico convirtiéndose en devastador o derviche.

Puedes elegir la senda que prefieras, pero siempre deberías basar tu decisión en los acontecimientos ocurridos hasta el momento. Cuando encuentres una opción que encaje, piensa en cómo tu personaje pudo dar el primer paso en ese sentido de acuerdo con los últimos acontecimientos. Si necesitas ayuda, consulta la tabla de **Desarrollo narrativo del maestro**, aplicable a todas las sendas. Escoge una de las opciones o tira un dado para determinarla aleatoriamente.

ESCOGE UNA MISIÓN

Cuando estés listo para elegir tu senda de maestro, ya habrás completado varias aventuras y alcanzado tu principal objetivo. A medida que te aproximes al pináculo de tu poder, te embarcarás en un cometido, una misión que afianzará tu lugar en la historia. Tu misión puede ser una meta personal o algo que compartir con el resto de tus compañeros. Puedes idear la misión por tu cuenta o escoger entre las **Misiones de muestra** la que mejor se ajuste a tu personaje.

SENDAS DE MAGIA

Senda	Maestría
Abjurador	Conjuros de Protección
Adivino	Conjuros de Adivinación
Aeromante	Conjuros de Aire
Arcanista	Conjuros de Arcana
Astromante	Conjuros Celestiales
Bardo	Conjuros de Música
Bosquínido	Conjuros de Naturaleza
Cabalista	Instrumentos
Cambiaformas	Conjuros de Transformación
Conjurador	Conjuros de Invocación
Cronomante	Conjuros de Tiempo
Destructor	Conjuros de Destrucción
Encantador	Conjuros de Encantamiento
Erudito	Magia
Geomante	Conjuros de Tierra
Guerrero arcano	Conjuros de Batalla
Hidromante	Conjuros de Agua
Ilusionista	Conjuros de Ilusión
Maldecidor	Conjuros de Maldición
Nigromante	Conjuros de Nigromancia
Oscurantista	Conjuros Prohibidos
Peregrino	Conjuros de Teleportación
Piromante	Conjuros de Fuego
Runista	Conjuros de Runa
Sanador	Conjuros de Vida
Señor de la tormenta	Conjuros de Tormenta
Señor de las bestias	Conjuros Atávicos
Taumaturgo	Conjuros de Caos
Tecnomante	Conjuros de Tecnomancia
Tenebrista	Conjuros de Sombra
Teúrgo	Conjuros de Teúrgia
Transmutador	Conjuros de Alteración

SENDAS DE HABILIDAD

Senda	Maestría
Acorazado	Armadura pesada
Acróbata	Movimiento y maniobrabilidad
Acuchillador	Lucha con cuchillos
Aprendiz de todo	Nada
Bestia	Fuerza y dureza
Caballero	Combate montado
Campeón	Lucha por una causa
Capellán	Liderazgo espiritual
Centinela	Percepción
Conquistador	Tácticas
Defensor	Protección de los demás
Derviche	Lucha con dos armas
Devastador	Armas pesadas
Diplomático	Negociación y persuasión
Duelista	Duelos
Ejecutor	Asesinato
Envenenador	Uso de venenos
Exorcista	Expulsión de entidades malignas
Explorador	Supervivencia
Fanático	Locura
Francotirador	Arcos y ballestas
Gladiador	Pelea sucia
Infiltrador	Espionaje
Ingeniero	Creación de siervos mecánicos
Inquisidor	Delatar debilidad y corrupción
Maestro de arma	Lucha con un arma
Merodeador	Crear carnicerías
Milagrero	Realización de milagros
Mirmidón	Lucha con escudo
Pistolero	Pistolas y rifles
Templario	Creación y protección de enclaves sagrados
Vengador	Obtener venganza

DESARROLLO NARRATIVO DEL MAESTRO

d6	Desarrollo narrativo
1	Has descubierto un objeto encantado, un sortilegio o una reliquia que te guiaron en tu camino hacia la maestría.
2	Buscaste y recibiste un entrenamiento especial de la mano de otro maestro.
3	Siempre tuviste dentro los talentos de los que gozas. Tus luchas te han revelado la forma de alcanzar tu potencial.
4	La experiencia ha sido tu maestra, y su senda de maestro es la evolución de los talentos que ya tienes.
5	Uno de tus compañeros, o tu patrón, te han instado a seguir esta senda.
6	Un contratiempo, tragedia u otro acontecimiento negativo cambió tu rumbo en la vida y te condujo hacia una senda distinta a la que esperabas recorrer.

MISIONES DE MUESTRA

d6	Misiones
1	Derrotar a un gran enemigo
2	Encontrar o destruir una reliquia
3	Hallar un templo o monasterio, o construir o conquistar un bastión
4	Encontrar o conquistar una organización
5	Obtener un título nobiliario
6	Levantar un ejército

COMPLETAR TU MISIÓN

La misión de tu personaje esculpirá tus historias mientras tu personaje siga en su senda de maestro. Por ello, deberías comentar tu elección con el DJ. Los demás personajes del grupo tendrán sus propias misiones, así que lo más probable es que trabajéis para completar varias misiones a la vez.

SENDAS DE MAESTRO

Las sendas de maestro se presentan en orden alfabético.

ABJURADOR

Los abjuradores se esfuerzan por dominar la magia de Protección. Tal fijación en los conjuros defensivos puede derivarse de una profunda paranoia o la amargura producida por un agravio anterior. La mayoría de quienes acaban convirtiéndose en abjuradores son suspicaces natos que ven cómo tal suspicacia se incrementa a medida que la tradición se asienta en ellos. Muchos abjuradores se toman grandes molestias para protegerse. Pueden esconder su apariencia, borrar su historia, adoptar una personalidad diferente o simplemente mostrarse reservados.



ABJURADOR DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +2, Poder +1.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión.
Magia: descubres la tradición de Protección o aprendes un conjuro de esta tradición.
Lanzamiento cauteloso: cuando lanzas un conjuro de Protección, obtienes una bonificación a tu Defensa equivalente a 1 + el nivel del conjuro durante 1 minuto o hasta que vuelvas a usar este talento.

ABJURADOR DE NIVEL 10

Características: Salud +2.
Magia: aprendes un conjuro.
Protegido: las criaturas que te ataquen tienen 1 desventaja y tus tiradas para resistirte a los ataques tienen 1 ventaja.

ACORAZADO

La armadura pesada otorga a los acorazados una invulnerabilidad casi absoluta. Su pericia con las protecciones corporales les otorga una importante ventaja cuando las llevan puestas, de modo que pueden maximizar sus propiedades defensivas.



ACORAZADO DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +5.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión militar.
Blindado: tienes una bonificación de +1 a la Defensa mientras lleves puesta una armadura pesada.
Inamovible: mientras estés consciente y de pie sobre una superficie sólida, nadie puede moverte en contra de tu voluntad.

ACORAZADO DE NIVEL 10

Características: Salud +5.
Resistencia a las armas: reduces el daño provocado por las armas a la mitad mientras lleves puesta una armadura pesada.

ACRÓBATA

Esta senda abarca todo tipo de aventureros, desde felinos ladrones hasta artistas que deleitan a las muchedumbres con volteretas, giros y demás proezas acrobáticas. Se entrenan para dominar sus movimientos, aumentar su velocidad y superar a sus oponentes. El resultado de su entrenamiento es la capacidad de moverse sin trabas, ya sea encaramándose a un muro, realizando un salto mortal sobre la cabeza de un oponente o deslizándose como el agua por terrenos más complicados.

ACRÓBATA DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +3, Velocidad +2.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión.
Acrobacias: obtienes los siguientes beneficios:

- Puedes atravesar espacios ocupados por otras criaturas.
- Te mueves a plena Velocidad por toda clase de terreno difícil, incluso cuando escalas o nadas.
- Siempre que tu Velocidad sea superior a 0, puedes levantarte sin usar tu movimiento.
- Cuando sufres daño por una caída, puedes usar una reacción para hacer una prueba de Agilidad. Si tienes éxito, restas el resultado de la tirada al daño sufrido. Si el daño se reduce a 0, aterrizas de pie.

ACRÓBATA DE NIVEL 10

Características: Salud +3.
Movilidad: cuando optas por un turno rápido, puedes usar una acción y moverte. Tu movimiento, en el turno que sea, no desencadena ataques libres.

ACUCHILLADOR

Como su nombre indica, los acuchilladores son especialistas en el uso de cuchillos. Con sus ataques rápidos y precisos superan las defensas de sus adversarios e infligen dolorosas y sanguinolentas heridas. Muchos acuchilladores provienen de trasfondos criminales y desarrollan sus técnicas al cabo de un dilatado uso de estas armas fáciles de ocultar.

ACUCHILLADOR DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +4.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión.
Sangría: tus ataques con dagas, cuchillos o armas de una mano similares pueden provocar heridas sangrantes. Cuando el total de tu ataque sea de 20 o más con estas armas y supere el número objetivo en al menos 5 puntos, el objetivo sufre una herida sangrante que dura hasta que se cure u otra criatura use una acción para restañar la herida y, por lo tanto, eliminarla. Mientras la herida siga existiendo, el objetivo se considera fatigado y sufre 1d6 puntos de daño adicional al final de cada ronda.

ACUCHILLADOR DE NIVEL 10

Características: Salud +4.
Hoja rápida: puedes usar una reacción en tu turno para atacar con una daga o un cuchillo.

ADIVINO

La adivinación aparta los velos del futuro y permite ver y escuchar lugares distantes. Los adivinos disfrutan del don de la magia de Adivinación, habilidad derivada posiblemente de una capacidad psíquica latente o por haber sido tocado por los dioses. A medida que exploran el poder que ofrece esta tradición, aprenden a lanzar sus conjuros maximizando sus efectos. Pero lo más importante es que tienen visiones del futuro y pueden usarlas para alejarse de un peligro o lograr el éxito cuando, en circunstancias normales, sus esfuerzos están abocados al fracaso.

ADIVINO DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Defensa +1, Salud +1, Poder +1.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión.
Magia: descubres la tradición de Adivinación o aprendes uno de sus conjuros.
Presagios: cuando haces una prueba o una tirada de ataque, puedes gastar un lanzamiento de conjuro de Adivinación para que la tirada se beneficie de un número de ventajas equivalentes al nivel del conjuro.

ADIVINO DE NIVEL 10

Características: Salud +1.
Magia: aprendes un conjuro.
Premoniciones: cada vez que haces un descanso, tienes tres premoniciones. Tira 1d20 por cada una de ellas y anota el resultado. Las premoniciones perduran hasta que las gastes o hagas otro descanso.

Cuando una criatura que puedas ver haga una prueba o una tirada de ataque, puedes cambiar el resultado de su tirada por uno de los que obtuviste en la premonición, lo que implica que lo gastas. Una vez gastada la premonición, tacha el número escogido.

Mientras te quede al menos una premonición, nadie podrá sorprenderte mientras estés consciente; las criaturas que te ataquen sufren 1 desventaja y tus pruebas para resistir los ataques tienen 1 ventaja.

AEROMANTE

Los aeromantes fortalecen el vínculo que han establecido con los genios del aire para obtener más poder si cabe de estos seres. Una de las consecuencias de su reforzada conexión es la agitación del aire que los rodea. Sus ropas y cabellos nunca están quietos. Una brisa sopla constantemente a su alrededor, haciendo volar papeles y agitando llamas por igual.

AEROMANTE DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +2, Velocidad +2, Poder +1.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión.
Magia: descubres la tradición del Aire o aprendes un conjuro de dicha tradición.
Caminar por el aire: siempre que lanzas un conjuro de Aire y resuelves su efecto, puedes volar tantos metros como 1 + el nivel del conjuro. Al finalizar el movimiento, aterrizas con seguridad.

AEROMANTE DE NIVEL 10

Características: Salud +2.
Magia: aprendes un conjuro.
Vuelo: puedes volar.

APRENDIZ DE TODO

Eternos diletantes, los aprendices de todo saben un poco de todo, pero no mucho de algo específico. Esta senda, atractiva para embusteros y aventureros, presenta unos talentos que permiten hallar soluciones a casi todos los problemas, e incluso una forma de salir airosos en caso de fallar alguna de ellas.

APRENDIZ DE TODO DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +3
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma y añades una profesión.
Aptitud: tienes un número de puntos de aptitud equivalente al nivel del grupo. Cuando haces una prueba o una tirada de ataque, puedes gastar 1 punto de este talento para beneficiarte de 2 ventajas. Cada vez que saques dos 6 en los dados de ventaja, recuperas 1 punto de aptitud, hasta el tope máximo. Restauras todos tus puntos de aptitud después de hacer un descanso.
Profesión flexible: cuando realizas una tarea relacionada con una profesión que no tienes, puedes hacer una prueba de Intelecto. Si tienes éxito, se considera que tienes esa profesión durante 1 minuto. Si fallas, no podrás volver a usar este talento hasta haber hecho un descanso.
Epifanía mágica: cuando ves a una criatura lanzar un conjuro de nivel 0 que no hayas aprendido, puedes gastar 1 punto de aptitud para aprenderlo, obteniendo un número de lanzamientos determinado por tu Poder. Mantienes el conocimiento del conjuro hasta que hagas un descanso o gastes el último lanzamiento que te quede.

APRENDIZ DE TODO DE NIVEL 10

Características: Salud +3.
Prodigio: cuando haces un descanso, aumenta uno de tus atributos en 1 nivel. El aumento dura hasta que vuelvas a usar este talento.
Habilidad poco común: considera todo resultado de 1 en los dados de ventaja como si fuese un 3, y todo resultado de 6 en los dados de desventaja como 3.

ARCANISTA

La tradición Arcana es la favorita de los estudiosos de la magia. Los arcanistas profundizan en sus secretos para ejercer un mayor control sobre su poder y potenciar los efectos de sus conjuros. Al igual que los hechiceros, los arcanistas procuran actuar desde la sabia erudición.

ARCANISTA DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +2, Poder +1.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión.
Magia: descubres la tradición Arcana o aprendes uno de sus conjuros.
Maestría arcana: puedes gastar el lanzamiento de un conjuro Arcano que conozcas para, en su lugar, emplear otro conjuro del mismo o inferior nivel sin que suponga el gasto de un lanzamiento para el mismo, incluso si no te queda ningún lanzamiento disponible.

ARCANISTA DE NIVEL 10

Características: Salud +2.
Magia: aprendes un conjuro.
Reposición Arcana: cuando gastas el lanzamiento de un conjuro Arcano, tiras 1d6. Si el resultado es 6, recuperas el lanzamiento de dicho conjuro.
Reacción Arcana: puedes usar una reacción en tu turno para lanzar cualquier conjuro Arcano que hayas aprendido.

ASTROMANTE

Los astromantes estudian y dominan la magia del reino celeste, invocando la luz del sol, la luna y las estrellas para que obedezcan su mandato. Exhiben su inigualable poder con el lanzamiento de conjuros Celestiales, que brillan como faros.

ASTROMANTE DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +2, Poder +1.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión.
Magia: descubres la tradición Celestial o aprendes uno de sus conjuros.
Resplandor interior: cuando lanzas un conjuro Celestial, puedes usar una reacción para emitir luz desde un punto del espacio que ocupas a una distancia de tantos metros como tu Poder. La luz se desplaza contigo, centrada en el mismo punto durante 1 minuto o hasta que lances otro conjuro Celestial.
Luz intensa: tus conjuros Celestiales de ataque causan 1d6 puntos de daño adicional.

ASTROMANTE DE NIVEL 10

Características: Salud +2.
Magia: aprendes un conjuro.
Aura cegadora: cuando usas tu talento de Resplandor interior, cada criatura que se encuentre a 1 metro de ti debe superar una prueba de Fuerza para evitar quedar cegada hasta el final de la ronda.
Poder solar: la tirada de cualquier conjuro de ataque de la tradición Celestial tiene 1 ventaja y las criaturas tienen 1 desventaja en sus pruebas de resistencia al conjuro.

BARDO

Los bardos, habilidosos intérpretes, no son meros juglares. Dominar la magia de la Canción les otorga numerosas ventajas a la hora de interactuar con los demás. Pueden recurrir a las canciones y los poemas que aprenden para obtener pistas acerca del mundo que les rodea, impregnándoles magia para manipular a la audiencia, ya sea para inspirar o desmoralizar. Los bardos están muy cotizados en todo el mundo por sus habilidades y pericias, y son bienvenidos prácticamente en todas partes.

BARDO DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +3, Poder +1.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma y añades la profesión de animador o músico.
Magia: descubres la tradición de Canción o aprendes uno de sus conjuros.
Conocimiento esotérico: sabes un poco de todo. Las pruebas de Intelecto para recordar información útil tienen 1 ventaja.



BARDO DE NIVEL 10

Características: Salud +3.
Magia: aprendes un conjuro.
Encanto abrumador: si una criatura queda hechizada debido a algún conjuro que lances, también se la considerará mermada hasta que expire o se elimine la primera aflicción.
Canción improvisada: puedes usar una reacción en tu turno para lanzar un conjuro de Canción que hayas aprendido.

BOSQUÍNIDO

Los bosquínidos han jurado proteger la tierra y para ellos utilizan el poder del mundo natural. Normalmente pierden buena parte del aspecto heredado por su linaje, asemejándose más a las plantas con el paso del tiempo. Su piel se vuelve como la corteza, sus ojos brillan con luz esmeralda y del cuerpo les crecen hojas.

BOSQUÍNIDO DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +2, Poder +1.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión bárbara.
Magia: descubres la tradición de Naturaleza o aprendes uno de sus conjuros.
El poder de la naturaleza: mientras te halles bajo el efecto del conjuro de Naturaleza *piel de roble*, sufres solo la mitad de daño debido al fuego.

Asimismo, cuando atacas con un objeto imbuido con el conjuro *bellotas mágicas*, causas 1d6 puntos de daño adicional.
Piel boscosa: cuando te encuentres en una zona de oscuridad parcial debido al follaje, puedes emplear una reacción para gastar el lanzamiento de un conjuro de Naturaleza. Te vuelves invisible durante un número de rondas equivalente al nivel del conjuro empleado +1.

BOSQUÍNIDO DE NIVEL 10

Características: Salud +2.
Magia: descubres una nueva tradición o aprendes un conjuro.
Vínculo con la naturaleza: puedes usar una acción para transformarte en un árbol, arbusto o similar que pueda encontrarse con normalidad en el entorno. Permaneces con esta forma hasta que hagas un descanso, tiempo durante el cual se te considera un objeto de tu Tamaño, indistinguible de una planta normal. Sigues siendo consciente de lo que ocurre a tu alrededor y puedes hacer pruebas de Percepción. Lo único que puedes hacer es dar fin al efecto, que puede ocurrir en cualquier momento empleando una reacción. Si caes incapacitado mientras te encuentres en esta forma, recuperas la normal. Si descansas mientras te encuentras en esta forma, te curas de todo el daño sufrido al final del descanso.
Resistencia natural: cuando lanzas un conjuro de Naturaleza, obtienes una bonificación a la Salud equivalente a tu Poder durante 1 minuto. La bonificación es acumulativa con otros usos de este talento.

BESTIA

Las bestias desarrollan su fuerza y dureza mediante las incontables horas de ejercicio vigorizante. Pueden encajar heridas que tumbarían a otras criaturas.

BESTIA DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +8.
Fuerza bruta: las pruebas y tiradas de ataque con Fuerza tienen 1 ventaja.

BESTIA DE NIVEL 10

Características: Salud +8.
Embates brutales: sumas el modificador de tu Fuerza a las tiradas de daño de ataques realizados con armas básicas, militares y pesadas.

CABALISTA

Miembros de una cábala secreta de practicantes de la magia, los cabalistas identifican su pertenencia a la misma por los bastones que llevan. La orden remonta sus orígenes hasta la fundación de la Torre Arcana, que hiende el cielo por encima de la capital imperial, cuando sus miembros se escindieron de la augusta asamblea con la intención de forjar sus propios derroteros por el mundo. Los candidatos potenciales a unirse a los cabalistas deben demostrar sus conocimientos mágicos mediante la presentación de un trabajo sobre la teoría mágica, mostrar sus habilidades en el lanzamiento de conjuros y, lo más importante, completar la elaboración de su propio bastón mágico.

CABALISTA DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +2, Poder +1.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una nueva área de conocimiento académico.
Magia: descubres una tradición o aprendes un conjuro.
Bastón mágico: creas un bastón mágico que funciona como tu instrumento. La tirada de ataque con el bastón tiene 1 ventaja y causas 1d6 puntos de daño adicional.
Si pierdes el bastón o este se rompe, puedes crear uno en sustitución invirtiendo 8 horas de trabajo con un kit de alquimista y materiales especiales por valor de 1 co.

CABALISTA DE NIVEL 10

Características: Salud +2.
Magia: descubres una tradición o aprendes un conjuro.
Bastón de poder: cuando sostienes el Bastón mágico, obtienes los siguientes beneficios:
- Bonificación de +1 a la Defensa.
- Cuando lanzas un conjuro de ataque, haces la tirada con 1 ventaja y las criaturas objetivo hacen su tirada para resistirse al conjuro con 1 desventaja.

CABALLERO

Los caballeros explotan todas las ventajas que pueden obtener de luchar a lomos de sus monturas. Si bien muchos de ellos son nobles e hidalgos del reino, también se incluyen jinetes bárbaros, salteadores y cualquiera capaz de luchar desde una montura.

CABALLERO DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +5.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión común, militar o bárbara.
Combate montado: tus tiradas de ataque tienen 1 ventaja mientras vayas montado y tus objetivos tengan un Tamaño inferior al de tu montura.

CABALLERO DE NIVEL 10

Características: Salud +5.
Carga devastadora: los ataques que realices formando parte de una carga causan 1d6 puntos de daño adicional, o 2d6 si vas montado.
Jinete maestro: tu montura recibe una bonificación de +2 a Defensa y Velocidad.

CAMBIAFORMAS

Los cambiaformas emplean su conocimiento superior de la magia de Transformación para adoptar formas más poderosas y mutar de una forma a otra con mayor facilidad. La mayoría de los cambiaformas se sienten más cómodos ocultos tras máscaras y rara vez se muestran con su forma auténtica.

CAMBIAFORMAS DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +2, Poder +1.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión.
Magia: descubres la tradición de Transformación o aprendes uno de sus conjuros.
Transformación superior: cuando lanzas un conjuro de Transformación y adoptas una forma distinta, obtienes los siguientes beneficios, que duran hasta que recuperas tu forma normal:



- Bonificación de +1 a la Defensa.
- Bonificación de +2 a la Velocidad.
- Bonificación de +4 a la Percepción.
- Bonificación de +5 a la Salud.

CAMBIAFORMAS DE NIVEL 10

Características: Salud +2.
Magia: aprendes un conjuro.
Transformación acelerada: puedes usar una reacción en tu turno para lanzar un conjuro de Transformación que hayas aprendido.

CAMPEÓN

Los campeones aprenden técnicas de combate para luchar por causas que consideran importantes. Son los defensores del prójimo, de los ideales o de las naciones.

CAMPEÓN DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +5.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión.
Postura de combate: puedes usar una acción o reacción en tu turno para adoptar una postura de combate para entrar en batalla y mantenerla hasta que te muevas o caigas inconsciente. Mientras mantengas la postura, tus tiradas de ataque tienen 1 ventaja, y las de tus oponentes 1 desventaja.

CAMPEÓN DE NIVEL 10

Características: Salud +5.
Determinación del campeón: cuando resultas incapacitado, puedes usar una reacción para hacer una prueba de Fuerza. En caso de éxito, te curas de tantos puntos de daño como tu tasa de curación y tu arma causa 1d6 punto de daño adicional durante una ronda.

CAPELLÁN

Los capellanes proporcionan guía espiritual a sus aliados durante el combate. Muchos proceden del ámbito de los sacerdotes, aunque algunos descubren la religión de forma tardía en sus respectivas carreras, abandonando su senda para convertirse en líderes religiosos. Los capellanes suelen llevar consigo libros sagrados encadenados al cinturón y lucen símbolos de su fe en el escudo.

CAPELLÁN DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +4.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión militar o religiosa.
Cántico de batalla: puedes usar una acción o reacción en tu turno para entonar un cántico durante 1 ronda. En tu turno de cada ronda subsiguiente, puedes usar una reacción para extender el efecto por una ronda más. El efecto finaliza inmediatamente si te ves impedido de hablar.

Mientras dure el efecto, tanto tú como el resto de los miembros del grupo que estén a corta distancia y puedan oírte veis potenciadas vuestras tiradas de ataque con 1 ventaja y resultáis inmunes a caer hechizados o atemorizados.

Puedes usar este talento tres veces. Recuperas los usos gastados tras hacer un descanso.



CAPELLÁN DE NIVEL 10

Características: Salud +4.
Cántico de determinación: los ataques con armas de las criaturas que se beneficien de tu Cántico de batalla causan 1d6 puntos de daño adicional.
Socorro: puedes usar una acción para tocar a una criatura y gastar un uso del Cántico de batalla. Si el objetivo se encuentra incapacitado, recupera 1 punto de daño. Si te concentras durante 1 minuto, durante el cual hablas con la criatura y tratas sus heridas, el objetivo recupera tantos puntos de daño como su tasa de curación.

CENTINELA

Una superior capacidad sensorial y un fuerte sentido del deber proporcionan a los centinelas capacidades de detección sobrenaturales. Poco les pasa desapercibido; ni siquiera los dioses pueden cogerlos por sorpresa. Muchos centinelas desarrollan sus talentos como guardaespaldas de importantes personalidades o custodios de reliquias y lugares. Proceden de trasfondos religiosos, mágicos o marciales.

CENTINELA DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Percepción +1, Salud +5.
Detector perfecto: posees una capacidad sensorial superior que nunca te falla. Mientras estés consciente, no puedes quedar aturdido o sorprendido. Las pruebas de Percepción tienen 1 ventaja. Por último, eres capaz de vislumbrar unas difusas líneas alrededor de criaturas y objetos invisibles dentro de tu alcance visual como si se encontrasen en un entorno de oscuridad parcial.

CENTINELA DE NIVEL 10

Características: Salud +5.
Hacer guardia: puedes usar una acción para vigilar una zona dentro de una esfera con un radio de 5 metros cuyo centro se halle en un punto que esté a tu alcance. El efecto dura hasta que vuelvas a usar este talento o caigas inconsciente. Mientras te encuentras en la zona, obtienes los siguientes beneficios:

- No puedes ser movido fuera del área.
- Tus tiradas de ataque tienen 1 ventaja.
- Conoces la ubicación de todas las criaturas dentro de la zona y nadie puede esconderse de ti en ella.
- No puedes caer hechizado, obligado, atemorizado, sorprendido o dormido por medios mágicos.

CONJURADOR

La magia de Invocación crea objetos y criaturas de la nada. Los conjuradores aprenden técnicas especiales para ser capaces de crear monstruos más poderosos y aterradores que hagan el trabajo sucio. Si bien los conjuradores deciden la forma que adoptarán sus monstruos, muchos optan por criaturas comunes. Los monstruos suelen tener tentáculos, plumas, contar con extrañas estructuras anatómicas o incluso soltar vapor.

CONJURADOR DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +2, Poder +1.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión.
Magia: descubres la tradición de Invocación o aprendes uno de sus conjuros.
Conjurar monstruo diminuto: cuando lanzas un conjuro de nivel 0, puedes conjurar un **monstruo diminuto** en un espacio abierto a corta distancia en vez de utilizar el efecto normal del conjuro. La criatura conjurada permanecerá durante 1 minuto o hasta ser incapacitada.
Monstruos aterradores: puedes otorgar a los monstruos que crees mediante los conjuros de Invocación el rasgo aterrador.

CONJURADOR DE NIVEL 10

Características: Salud +2.
Magia: aprendes un conjuro.
Monstruos poderosos: los monstruos creados mediante los conjuros de Invocación realizan tiradas de ataque con 1 ventaja y causan 1d6 puntos de daño adicional. Además, los monstruos conjurados duran tantos minutos como tu nivel de Poder.

CONQUISTADOR

Los conquistadores toman el mando en las batallas. Su extensa experiencia al mando de soldados les otorga una pericia táctica para colocar a sus aliados allí donde pueden ser más eficaces. Si bien son más que capaces de defenderse en un combate, los conquistadores tienden a permanecer en segunda línea para evaluar y guiar según las necesidades, otorgando a sus compañeros una ventaja sobre sus enemigos.

CONQUISTADOR DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +5.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión militar.
Orden de ataque: puedes usar una acción en tu turno para escoger una criatura que esté a corta distancia. Si el objetivo puede oírte y entenderte, puede usar a su vez una reacción para atacar. Su tirada de ataque tiene en este caso 1 ventaja.
Dirigir tropas: puedes usar una acción o reacción para escoger una criatura que se encuentre a corta distancia. Si el objetivo puede oírte y entenderte, puede moverse hasta la mitad de su Velocidad.

CONQUISTADOR DE NIVEL 10

Características: Salud +5.
Liderazgo en batalla: cuando obtengas un éxito en una tirada de ataque, puedes escoger una criatura que se encuentre a corta distancia. Antes de que finalice la ronda, el objetivo realiza su siguiente ataque con 1 ventaja.
Además, todas las criaturas afectadas por tu talento de Liderazgo en batalla causan 1d6 puntos de daño adicional en sus ataques.

CRONOMANTE

Los cronomantes profundizan en los secretos de la magia del Tiempo para dominarla. Como resultado de ello, aprenden técnicas avanzadas para manipular el paso del tiempo y pueden anticiparse al futuro en todas sus acciones.

CRONOMANTE DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +2, Poder +1.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión.
Magia: descubres la tradición del Tiempo o aprendes uno de sus conjuros.
Acelerón: cuando lanzas un conjuro del Tiempo, puedes desplazarte tantos metros como tu Poder. Este movimiento no desencadena ataques libres.

CRONOMANTE DE NIVEL 10

Características: Salud +2.
Magia: aprendes un conjuro.
Precognición: cuando lanzas un conjuro del Tiempo, puedes usar una reacción para atisbar lo que ocurrirá unos pocos segundos en el futuro y obtener un conocimiento al respecto. Retienes ese conocimiento hasta que lo usas o haces un descanso. Cuando falles en una prueba o una tirada de ataque, puedes gastar el conocimiento obtenido mediante la precognición para repetir la tirada. Puedes usar el resultado que mejor te convenga.

DEFENSOR

Los defensores desarrollan habilidades de combate para proteger a la gente que les rodea y encajar los golpes destinados a sus compañeros. Una vez enzarzados en un combate, los defensores toman las posiciones de primera línea para bloquear a sus oponentes. Dado que asumen mayores riesgos, prefieren usar armaduras pesadas y generalmente portan escudos.

DEFENSOR DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +6.
Defensa: puedes usar una acción o reacción en tu turno para defender a una criatura seleccionada que esté a tu alcance. Las criaturas que ataquen al objetivo de tu defensa aplican 1 desventaja a sus tiradas hasta el final de la ronda. Este efecto termina inmediatamente si el objetivo se aleja fuera de tu alcance o caes inconsciente.

DEFENSOR DE NIVEL 10

Características: Salud +6.
Golpe de contención: una vez por ronda, cuando hayas tenido éxito en una tirada de ataque con un arma cuerpo a cuerpo, tu objetivo queda inmovilizado hasta que finalice la ronda.
Golpe de retribución: cuando una criatura que se encuentre a tu alcance realice un ataque contra otro que no seas tú, puedes usar una reacción para atacar a la criatura atacante.

DERVICHE

Si bien todo el mundo puede luchar con dos armas, los derviches son los que hacen que este estilo parezca fácil. Rápidos y ágiles, bailan alrededor del campo de batalla moviendo sus armas más deprisa de lo que el ojo puede seguir. Los derviches son tan buenos en lo suyo que pueden sostener armas de la misma longitud en cada mano, con una de ellas siempre lista para desviar los ataques ajenos.

DERVICHE DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +5.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión.
Ambidiestro: puedes sostener armas de una mano en la mano mala.
Parada con la mano mala: cuando sostengas armas en ambas manos, y ninguna sea un escudo, obtienes una bonificación de +1 a la Defensa.

DERVICHE DE NIVEL 10

Características: Salud +5.
Maestría con dos armas: las tiradas de ataque con dos armas tienen 1 ventaja. Si atacas a un mismo objetivo con dos armas, causas 1d6 puntos de daño adicional.

DESTRUCTOR

La magia de Destrucción es una de las tradiciones más peligrosas, ya que su uso pasa factura a cualquiera que lance sus conjuros, dando lugar a moretones y heridas que surgen de la nada. La maestría de esta técnica permite a los destructores lanzar conjuros de Destrucción sin riesgo para ellos, centrando todas las energías dañinas en otros objetivos que no sean su propio cuerpo.

DESTRUCTOR DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +3, Poder +1.
Magia: descubres la tradición de Destrucción o aprendes uno de sus conjuros.
Liberar destrucción: al lanzar un conjuro de Destrucción, puedes elegir no sufrir daño por ello. En su lugar, la energía destructiva surge de un punto a tu alcance y se extiende hasta una distancia en metros equivalente a tu Poder. Toda criatura u objeto, aparte de ti, que se hallen en la zona sufren un daño de 1 + el nivel del conjuro que has lanzado. Si una criatura tiene éxito en una prueba de Fuerza, se libra del daño.

DESTRUCTOR DE NIVEL 10

Características: Salud +3.
Magia: aprendes un conjuro.
Destrucción absoluta: cuando tires los dados de daño de un conjuro de Destrucción, sustituye los resultados de 1 por 6.

DEVASTADOR

Los devastadores prefieren las armas pesadas y voluminosas para perpetrar sus carnicerías. Ya sea con un imponente martillo de guerra o con los embates de un espadón, sus golpes y ataques cercenan miembros y los mandan volando al tiempo que acaban con sus enemigos. La gran fuerza requerida para esgrimir estas armas suele implicar que los devastadores proceden de trasfondos marciales y probablemente inicien sus carreras como guerreros o sacerdotes especializados en el combate.

DEVASTADOR DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +6.
Golpe brutal: cuando incapacitas a una criatura gracias a un arma pesada, puedes usar una reacción para volver a atacar con la misma arma en cualquier momento antes de finalizar la ronda.

DEVASTADOR DE NIVEL 10

Características: Salud +6.
Montaña de cadáveres: puedes usar una acción para hacer un barrido con tu arma pesada y describir un arco letal a tu alrededor. Escoge cualquier número de criaturas que se encuentren a 1 metro de ti. Cualquier objetivo con 20 o menos de Salud recibe daño equivalente a dicha puntuación.

DIPLOMÁTICO

Maestros del arte de la negociación, los diplomáticos encuentran soluciones pacíficas a los conflictos. Pueden sortear muy hábilmente las situaciones sociales más complicadas, ayudando a los demás a encontrar puntos comunes a partir de los cuales superar las diferencias.

DIPLOMÁTICO DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +3.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión.
Maestro de la Diplomacia: En contextos sociales, realizas las tiradas de prueba o de ataque de Voluntad con 1 ventaja.
Conténgase: cuando una criatura te ataque con éxito, puedes usar una reacción para pedir piedad. Si la criatura puede oírte y entiende lo que dices, haz una prueba enfrentada de Voluntad contra la criatura. En caso de éxito, conviertes su éxito en un fracaso y la criatura queda hechizada durante 1 minuto o hasta que sea atacada. Si fallas, la criatura se vuelve inmune a este talento hasta que haga un descanso.

DIPLOMÁTICO DE NIVEL 10

Características: Salud +3.
Palabras tranquilizadoras: puedes usar una acción para reconfortar a una criatura que esté a tu alcance. Elimina una de las siguientes aflicciones: hechizado, obligado, desorientado o atemorizado.
Alianzas inesperadas: si tienes éxito en el uso del talento Conténgase, la criatura que lo desencadenó también quedará obligada durante 1 minuto o hasta que sea atacada.

DUELISTA

Los duelistas desarrollan un estilo de lucha que les permite centrarse en un adversario a la vez. En combate, se adelantan y retan a otros a batirse en duelo. Si los aludidos sucumben a la tentación, los duelistas cuentan con la habilidad y la velocidad para mantener a sus enemigos inmovilizados y poder derrotarlos en última instancia.

DUELISTA DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +4.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión.
Desafío: puedes usar una acción o reacción en tu turno para desafiar a un objetivo que se encuentre a media distancia y que pueda verte y oírte. Haz una tirada de ataque de Intelecto contra su Voluntad. Si tienes éxito, el objetivo se considera desafiado hasta que tú caigas inconsciente o él quede incapacitado. El efecto también finaliza si vuelves a usar este talento o decides atacar a otro objetivo. Si fallas, el objetivo se vuelve inmune a este talento hasta que haga un descanso.

Cuando una criatura desafiada ataque a otra que no seas tú, aplicará 1 desventaja a la tirada.

Respuesta: cuando una criatura objetivo que hayas desafiado haga una tirada de ataque en tu contra, puedes usar una reacción para imponer 1 desventaja a su tirada. Si la criatura desencadenante falla, ejecutas una respuesta. Atacas con el arma cuerpo a cuerpo que lleves en la mano. Tu tirada de ataque tiene 1 ventaja si llevas un arma rápida.

DUELISTA DE NIVEL 10

Características: Salud +4.

Maestro duelista: los ataques con tu arma causan 1d6 puntos de daño adicional a objetivos desafiados con el correspondiente talento.

EJECUTOR

Los ejecutores elevan la muerte a una forma de arte. Un extenso estudio de la anatomía les permite optimizar sus ataques para que cada golpe resulte potencialmente devastador, lo suficientemente potente como para tumbar a la mayoría de adversarios. Si bien muchos ejecutores empiezan su entrenamiento como asesinos, otros llegan a esta senda tras haber ejercido como verdugos, torturadores o devotos de algún extraño culto a la muerte. Los ejecutores, al margen de su procedencia, prefieren la ropa oscura y la capucha para ocultar el rostro.

EJECUTOR DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.

Características: Salud +3.

Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión.

Ejecución: una vez por ronda, cuando uses una acción para atacar con un arma a un objetivo que esté a tu alcance, aplicas 1 ventaja y causas 1d6 puntos de daño adicional en caso de tener éxito. Si el ataque deja herida a la criatura, esta debe superar una prueba de Fuerza para evitar sufrir un daño adicional equivalente a su Salud.

Al usar este talento, las criaturas que te ataquen aplican 1 ventaja durante una ronda.

EJECUTOR DE NIVEL 10

Características: Salud +3.

Golpe de potencia: cuando tengas éxito en un ataque con arma, puedes usar una reacción para causar el daño máximo que haga dicha arma.

ENCANTADOR

Los controladores definitivos. Los encantadores dominan la magia que les permite controlar a los demás, como si fuesen títeres guiados por cuerdas sobrenaturales. Muchos encantadores aprenden sus técnicas como consecuencia de la práctica de la brujería o tras descubrir los secretos del Encantamiento de la mano de algún ser feérico dispuesto a enseñárselos.

ENCANTADOR DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.

Características: Salud +2, Poder +1.

Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión.

Magia: descubres la tradición de Encantamiento o aprendes uno de sus conjuros.

Encantamiento defensivo: si quedas hechizado, obligado o atemorizado al final de una ronda, puedes hacer una prueba de Intelecto y eliminar estas aflicciones en caso de éxito.

Encantamiento sutil: las criaturas hechizadas por tus conjuros no guardan recuerdo de haberlo sido al finalizar el efecto.

ENCANTADOR DE NIVEL 10

Características: Salud +2.

Magia: aprendes un conjuro.

Contraencantamiento: cuando una criatura que puedas ver, y que se encuentre a media distancia, quede hechizada u obligada, puedes emplear una reacción para hacer una prueba de Intelecto. Si tienes éxito, la aflicción queda eliminada de la criatura seleccionada.

Encantamiento persistente: duplicas la duración de todos los conjuros de Encantamiento que lances y que tengan una duración de al menos 1 minuto.

ENVENENADOR

Pocos oficios hay con tan mala reputación como el de fabricante de venenos, por lo que los envenenadores rara vez muestran honor o virtud en su trato con los demás. Grandes conocedores de todo lo que es tóxico, son capaces de crear los venenos más virulentos para acabar con prácticamente cualquier criatura. Los envenenadores casi siempre tienen a mano algún tipo de toxina para protegerse cuando la justicia venga a por ellos.

ENVENENADOR DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.

Características: Salud +2.

Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión.

Maestría con venenos: puedes usar una acción con un kit de alquimista para crear una dosis de veneno (ver **Capítulo 6** para más detalles). Debes permanecer al menos un minuto concentrado, durante el cual usas ingredientes especiales por valor de 5 pc.

Para resistirse al veneno de tu creación, las criaturas deben hacer una prueba de Fuerza con 3 desventajas y sufren 3d6 puntos de daño adicional.

ENVENENADOR DE NIVEL 10

Características: Salud +3.

Toque venenoso: puedes usar una acción o reacción para atacar a un objetivo que esté a tu alcance con una aguja oculta en un anillo o en la punta de un dedo.

Haz una tirada de ataque de Fuerza o Agilidad contra la propia Agilidad de la criatura. Si tienes éxito, el objetivo sufre 1 punto de daño más otros 2d6 por la aguja envenenada. El objetivo que sufra daño adicional debe tener éxito en una prueba de Fuerza para no caer envenenado durante 1 minuto. Mientras se encuentre envenenado, el objetivo también se considera desorientado y ralentizado. Si el objetivo ya estaba envenenado a resultas de tu ataque, sufre 3d6 puntos de daño adicional. Al final de cada ronda, el objetivo envenenado de este modo debe superar una prueba de Fuerza. Si la falla, sufre otros 1d6 puntos de daño adicional.

Cuando causes daño con el Toque venenoso, no podrás volver a usar este talento hasta volver a pasar 1 minuto preparando otra aguja envenenada con un kit de alquimista.

ERUDITO

Más que especializarse en una tradición mágica, los eruditos centran su entrenamiento en aprender conjuros adicionales. En consecuencia, abarcan más sobre el conocimiento de la magia a cambio de no aumentar su Poder todo lo que podrían.

ERUDITO DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +2.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión.
Magia: haces dos elecciones, descubriendo una tradición o aprendiendo un conjuro por cada.
Tradición especializada: escoge hasta dos tradiciones que ya hayas descubierto. La tirada de ataque con un conjuro de las tradiciones escogidas al obtener este talento tiene 1 ventaja. Las tiradas de las demás criaturas para resistirse a sus efectos tienen 1 desventaja.

ERUDITO DE NIVEL 10

Características: Salud +2.
Magia: aprendes dos conjuros de las tradiciones que escogiste como Tradición especializada.

EXORCISTA

Demonios, hadas malignas y espíritus vengativos acuden al mundo mortal para atormentar a los inocentes, poseer sus cuerpos y obligarles a llevar a cabo actos despreciables de maldad. Los exorcistas son quienes han declarado la guerra a estos viles adversarios y han emprendido una especialización mágica para sacarlos y destruirlos.

EXORCISTA DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +4, Poder +1.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión religiosa.
Magia exorcista: aprendes el conjuro *exorcismo*, que se describe a continuación.

EXORCISMO — ATAQUE DE EXORCISTA 1

Objetivo: una criatura hechizada, obligada, atemorizada o poseída que se encuentre a corta distancia.

Si la criatura fue hechizada, obligada o atemorizada, quitas la aflicción.
Si la criatura fue poseída, debes concentrarte durante 1 minuto, durante el cual el objetivo debe permanecer a tu alcance, y después atacar con una tirada enfrentada de Voluntad. Si lo consigues, la posesión se interrumpe y el ser que poseía a la criatura aparece en un espacio abierto a corta distancia, desorientada durante 1 ronda.
Tirada de ataque 20+: el ser causante de la posesión queda aturdido, en vez de desorientado, durante 1 ronda.

EXORCISTA DE NIVEL 10

Características: Salud +4.
Purgar a los impíos: las tiradas de ataque contra demonios, diablos, hadas, espíritus y no muertos tienen 1 ventaja. Estas criaturas aplican 1 desventaja a sus tiradas para resistir tus ataques.
Voluntad de hierro: no puedes quedar hechizado, obligado o atemorizado. Cuando tiras para resistirte a la Locura, la prueba se beneficia de 1 ventaja.



EXPLORADOR

Para los exploradores, no hay horizonte demasiado lejano, expedición demasiado peligrosa o misión imposible. Cuentan con las habilidades de supervivencia necesarias para soportar las durezas y dificultades que suelen afrontar en sus viajes. Muchos de los que acaban en esta senda cuentan con una extensa experiencia en entornos salvajes, como es el caso de los batidores o los montaraces.

EXPLORADOR DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Percepción +1, Salud +3, Velocidad +2.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión bárbara.
Sentidos preternaturales: todas tus pruebas de Percepción tienen 1 ventaja.
Perseverancia: cuando caes enfermo, fatigado, mermado o envenenado, puedes hacer una prueba de Fuerza y eliminar la aflicción en caso de éxito. Si fallas, no podrás volver a usar este talento hasta que hagas un descanso.
Respiro: puedes relajarte durante 1 hora. Al final de este tiempo, tú y los demás miembros del grupo que se hayan relajado contigo recuperáis tantos puntos de daño como vuestras respectivas tasas de curación. No podrás volver a usar este talento hasta que hagas un descanso.

EXPLORADOR DE NIVEL 10

Características: Salud +3.
Motivado: cuando haces una prueba o una tirada de ataque y obtienes 5 o menos en el dado, puedes volver a tirar 1d20 y sumar el segundo resultado al primero.

FANÁTICO

Los fanáticos vagan por el mundo como predicadores itinerantes y cruzados de su fe. Dirigen mediante el ejemplo, privándose de todas las comodidades de la civilización para acercarse más a sus respectivos dioses. A menudo, su fervor adquiere tintes de locura y exhiben comportamientos autodestructivos para purificar sus pensamientos.

FANÁTICO DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +6.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión religiosa.
Fervor: cuando fallas una prueba o una tirada de ataque, tienes opción de ganar 1d3 puntos de Locura para ignorar el fallo y repetir la tirada. Debes usar el segundo resultado.
Tras usar este talento, no puedes caer hechizado, obligado o atemorizado hasta el final de la ronda.
Locura violenta: siempre que enloquezcas, obtienes el resultado de violencia (consulta **Enloquecer**, en el **Capítulo 2**).

FANÁTICO DE NIVEL 10

Características: Salud +6.
Poder divino: cuando utilizas Fervor, haces la segunda tirada con 1 ventaja. Además, si la tirada es de ataque, este causa 1d6 puntos de daño adicional.

FRANCOTIRADOR

Los francotiradores se especializan en el uso de arcos y ballestas. Su vista aguda y pulso firme les permiten soltar proyectil tras proyectil con escalofriante precisión. Si se permiten un poco más de tiempo para apuntar el tiro, son capaces de colar sus flechas por los huecos más diminutos. Los francotiradores tienen muy pocos rivales cuando se trata de luchar con sus armas predilectas.

FRANCOTIRADOR DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Percepción +1, Salud +4.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión.
Apuntar a matar: puedes usar una acción para apuntar a una criatura que puedas ver y que se encuentre a media distancia. Haz una tirada de ataque de Percepción contra la Agilidad de objetivo. Si tienes éxito, vislumbras un punto débil. Durante una ronda, cada vez que ataques a la criatura con un arma a distancia, tus tiradas de ataque tienen 3 ventajas y causan 3d6 puntos de daño adicional.

FRANCOTIRADOR DE NIVEL 10

Características: Salud +4.
Disparo perfecto: cuando atacas con un arma a distancia y fallas, puedes usar una reacción para convertir el fallo en éxito.

GEOMANTE

Solo aquellos que son capaces de establecer un vínculo con los genios de la tierra pueden utilizar el poder de la magia de Tierra. Los geomantes van un paso más allá, salvando la distancia que les separa de su compañero y obteniendo un mayor control sobre la tierra y la piedra. Esta conexión dispara la transformación física derivada del vínculo; los geomantes pierden el vello corporal y la piel adquiere una textura pétrea, ya sea lisa o arrugada, intacta o fisurada.

GEOMANTE DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +4, Poder +1.
Magia: descubres la tradición de Tierra o aprendes uno de sus conjuros.
Defensa pétrea: puedes usar una acción para gastar un conjuro de Tierra de nivel 1 o superior. Tira 1d6 por cada nivel del conjuro y suma los resultados. El total se convierte en tu Defensa pétrea, una reserva de puntos que sirve para absorber daño. Mientras tu reserva pétrea cuente con al menos 1 punto, resta el daño recibido de ahí antes de sufrir con normalidad lo que quede. El efecto dura hasta que la reserva caiga a 0, vuelvas a usar el talento o hagas un descanso.

GEOMANTE DE NIVEL 10

Características: Salud +4.
Magia: aprendes un conjuro.
Todoterreno: ignoras los efectos del terreno difícil derivados de tierra, arena o piedras.
Además, puedes atravesar espacios ocupados por tierra, arena o piedras. Si terminas tu movimiento en el interior de un espacio sólido, te quedas en el espacio abierto más cercano al punto por el que entraste en el espacio sólido.

GLADIADOR

En los reñideros y las arenas de todo el Imperio, luchadores se enzarzan en combates a vida o muerte. Los mejores se convierten en auténticos gladiadores, campeones dispuestos y capaces de hacer cualquier cosa para volver a levantarse y seguir luchando. Si bien son luchadores capaces por derecho propio, a menudo recurren a tácticas sucias para obtener la ventaja contra sus adversarios.

GLADIADOR DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +5.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión marcial.
Pelea sucia: puedes usar una acción o reacción en tu turno para hacer una tirada de ataque de Agilidad contra la percepción de una criatura objetivo que esté a tu alcance. Si tienes éxito, la criatura queda mermada durante 1 ronda. Si fallas, la criatura se vuelve inmune a los efectos de tu talento Pelea sucia hasta que haga un descanso.
Ganar a cualquier precio: las criaturas mermadas sufren 1d6 puntos de daño adicional cuando las atacas.

GLADIADOR DE NIVEL 10

Características: Salud +5.
Golpe de gracia: tus tiradas de ataque contra criaturas afectadas por alguna aflicción tienen 1 ventaja y causan 1d6 puntos de daño adicional.

GUERRERO ARCANO

La magia de la tradición de Batalla convierte a sus lanzadores en mortíferos guerreros. Los guerreros arcanos usan los conjuros de su tradición preferida para potenciar su ya de por sí formidable entrenamiento en combate y aumentar sus opciones en la batalla. Aquellos que les hacen frente nunca saben si tendrán que lidiar con una estocada o un conjuro.

GUERRERO ARCANO DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +2, Poder +1.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión.
Magia: descubres la tradición de Batalla o aprendes uno de sus conjuros.
Escalada de violencia: cuando lanzas un conjuro, las tiradas de ataque con armas tienen 1 ventaja. El efecto dura 1 ronda.

GUERRERO ARCANO DE NIVEL 10

Características: Salud +2.
Magia: aprendes un conjuro.
Tácticas de guerrero arcano: cuando atacas con un conjuro, puedes usar una reacción para atacar con un arma en cualquier momento antes de finalizar tu turno.

HIDROMANTE

El establecimiento de su vínculo con los genios del agua permite a los hidromantes lanzar conjuros de Agua más eficientemente y obtener mayores beneficios de tal vínculo. El estudio de esta tradición revela su potencial en la batalla, tanto por los efectos que crean sus conjuros como en la sutil transformación que provocan. La mayoría de los hidromantes proceden de entornos marítimos o han pasado un considerable periodo de tiempo en el océano o debajo de él.

HIDROMANTE DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +3, Poder +1.
Magia: descubres la tradición de Agua o aprendes uno de sus conjuros.
Fluidez: cada vez que lances un conjuro de Agua, puedes cubrir tu cuerpo con un brillo acuoso que dura tantas rondas como el nivel del conjuro. Mientras dure el efecto, nadie puede apresarte o inmovilizarte, mientras que tú sí que puedes moverte libremente por espacios ocupados por otras criaturas.
Nadador: ignoras los efectos de terreno complicado cuando nadas.

HIDROMANTE DE NIVEL 10

Características: Salud +3.
Magia: aprendes un conjuro.
Forma acuática: puedes usar una acción para gastar un conjuro de Agua y adoptar una forma acuática. Mantienes la forma durante tantos turnos como el nivel del conjuro gastado. Puedes usar una acción o reacción en tu turno para recuperar la forma normal. Mientras dure el efecto, cuentas con los siguientes beneficios:
- Las pruebas de Agilidad tienen 1 ventaja.
- Puedes atravesar aperturas y rendijas por la que pueda pasar el agua.

Ericlofgren

- Las armas te causan la mitad de daño..
- Nadie te puede apresar, inmovilizar, derribar o ralentizar.
- Eres invisible mientras estés sumergido en el agua.

ILUSIONISTA

La línea que separa la realidad de la ilusión se difumina alrededor de los ilusionistas. Estos maestros de la magia de Ilusión crean simulacros verosímiles de criaturas e intensos estallidos de energía, o transforman su entorno para satisfacer sus necesidades. Muchos ilusionistas empezaron siendo magos, aunque algunos hay que se iniciaron como pícaros, desarrollando sus capacidades mágicas para idear los proyectos más atrevidos.

ILUSIONISTA DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +2, Poder +1.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión.
Magia: descubres la tradición de Ilusión o aprendes uno de sus conjuros.
Ilusiones convincentes: las criaturas que pretendan discernir si las ilusiones creadas por tus conjuros son reales o no, hacen pruebas de Percepción con 2 desventajas. Asimismo, tus ataques con conjuros de Ilusión se benefician de 1 ventaja.

ILUSIONISTA DE NIVEL 10

Características: Salud +2.
Magia: aprendes un conjuro.
Duplicados ilusorios: si sufres daño debido a un ataque, puedes usar una reacción para tirar 1d6. Si el resultado es 6, reduces el daño a 0 y te teleportas a un espacio abierto de tu elección que se encuentre a corta distancia.

INFILTRADOR

Estos maestros del espionaje saben entrar en los lugares más protegidos. Emplean una combinación de disfraz, interpretación e instinto para superar las barreras de seguridad. Aunque sean detectados, saben pasar desapercibidos (la gente tiene muchas dificultades para recordar su aspecto). Y si su tapadera quedara expuesta, los infiltradores saben cómo deshacerse de sus perseguidores casi sin que estos se den cuenta.

INFILTRADOR DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Percepción +1, Salud +3.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión criminal.
Sin rostro: puedes intentar esconderte en cualquier parte; puedes hacerlo mientras eres observado y no necesitas estar en una oscuridad densa ni con tres cuartos de cobertura. Tu uso de este talento pasa desapercibido hasta que uses una acción o una reacción, tras lo cual tendrás que esperar al menos un minuto antes de volver a hacerlo.

Mientras estés oculto, la gente con la que hables no será capaz de recordar ningún detalle sobre ti pasado un minuto de la interacción y se olvidará completamente de ti al cabo de una hora.

Por último, durante la primera ronda de cualquier combate en el que tú te halles escondido, tus pruebas y tiradas de ataque tendrán 1 ventaja. Si optas por un turno rápido en esta ronda, puedes usar una acción y moverte.

INFILTRADOR DE NIVEL 10

Características: Salud +3.
Golpe traicionero: tus ataques con armas causan 1d6 puntos de daño adicional a criaturas sorprendidas y aquellas que no sean conscientes de tu presencia.
Desvanecerse: cuando te halles en una zona oscurecida o mínimamente cubierta, puedes emplear una reacción para usar el talento Sin rostro.

INGENIERO

Los ingenieros se ganan el nombre tras una carrera dedicada a la creación de fabulosos artilugios. La culminación de su entrenamiento es la fabricación de un eidolón, un siervo mecánico de enormes dimensiones que obedece las órdenes de su hacedor. Los ingenieros hacen lo que sea necesario para mantener sus creaciones y siempre están implementando pequeñas mejoras para potenciar la funcionalidad de sus siervos.

INGENIERO DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +3.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una nueva área académica de conocimiento.
Eidolón: creas un constructo con forma humanoide, pero puede tener el aspecto que prefieras. El Eidolón mide más de tres metros de altura y pesa alrededor de 900 kilos. Solo puedes tener un Eidolón a la vez.

Si tu eidolón es destruido, puedes construir otro en sustitución. Para ello, tendrás que trabajar al menos ocho horas con piezas que hayas creado o recuperado del anterior eidolón. Al final de este periodo, tendrás un juguete nuevo.

El eidolón no es un ser vivo. No le afectan las privaciones o las condiciones extremas e ignora cualquier efecto envejecedor. Cuando queda incapacitado, el eidolón deja de considerarse una criatura y pasa a ser un objeto.

Tú lo controlas y decides qué hace o no en cada turno. A continuación tienes las estadísticas del eidolón.

EIDOLÓN

Constructo de Tamaño 2

Percepción 10 (+0); visión en la oscuridad
Defensa 11; **Salud** 50
Fuerza 16 (+6), **Agilidad** 8 (−2), **Intelecto** 5 (−5), **Voluntad** 11 (+1)
Velocidad 6
Inmune daño por enfermedad y veneno; Locura, dormido, hechizado, enfermo, fatigado, atemorizado, envenenado

OPCIONES DE ATAQUE

Apéndice (cuerpo a cuerpo) +6 (2d6)
Piezas de repuesto Puedes usar una acción para tocar un constructo (como tu eidolón) o un objeto que esté a tu alcance. Si mantienes el contacto y te concentras durante 1 minuto, haz una prueba de Intelecto. Si tienes éxito, el objetivo recupera 2d6 puntos de daño. Si fallas, no puedes volver a usar este talento hasta después de hacer un descanso.

INGENIERO DE NIVEL 10

Características: Salud +3.
Cabina: instalas una cabina en tu eidolón. Consiste en un compartimento con una capacidad de Tamaño 1, equipado con los controles y un cómodo asiento. Cualquier criatura del tamaño adecuado puede ocuparla si no lo está ya. Una vez dentro, la criatura puede

controlar al eidolón desde dentro. Durante este tiempo, considera los valores de Defensa y Salud del constructo como si fuesen los tuyos, te desplazas a su Velocidad y puedes emplear sus acciones y opciones de ataque en vez de las tuyas. La cabina cuenta con aire respirable para 4 horas. La criatura que haya dentro puede emplear una acción para abrir la escotilla, ventilar el interior y volver a cerrarla para otras 4 horas. Puede dejarse la escotilla abierta el tiempo que se desee, si bien el eidolón no funcionará mientras sea así.

Eidolón poderoso: aumenta la Salud del eidolón en 25 y su Defensa en 2.

Inquisidor

Casi todos los inquisidores sirven al culto del Nuevo Dios para destapar la corrupción entre las propias filas religiosas y expulsar a los acólitos del demonio, los malditos y los malvados. La clave de su labor se halla en su particular capacidad de desentrañar la verdad. No solo saben cuándo les mienten, sino que también conocen numerosas técnicas de tortura para que sus víctimas revelen sus secretos más íntimos.

Inquisidor de nivel 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +3.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión.
Amenaza espantosa: puedes usar una acción para lanzar una terrible amenaza hacia una criatura objetivo que esté sometida a tu talento de Escrutinio y se encuentre a corta distancia. Haz una tirada de ataque con tu Intelecto contra la Voluntad de la criatura. Si tienes éxito, la criatura queda atemorizada mientras estés en su campo visual. El efecto finaliza cuando la criatura te cause daño o tras hacer un descanso.
Maestro torturador: puedes usar una acción para empezar a torturar a una criatura que se halle indefensa o limitada en sus movimientos y que esté a tu alcance. Si te concentras durante al menos una hora, durante la cual debes usar instrumentos de tortura sobre el objetivo, puedes hacer una tirada de ataque de Intelecto contra la Voluntad del torturado. Si tienes éxito, puedes hacer 1d6 preguntas (el DJ tira el dado y mantiene el resultado en secreto) que el objetivo deberá responder con sinceridad y la mejor de las disposiciones. Si no conoce la respuesta, puede sacar a colación algo que te resulte útil en otro sentido, pero de ti depende interpretarlo como verdad o no. Si fallas, el objetivo se vuelve inmune a este talento hasta que haga un descanso.
Escrutinio: puedes usar una acción para analizar a una criatura que puedas ver y se encuentre a media distancia. Haz una tirada de ataque con Percepción contra su Intelecto. Si tienes éxito, el objetivo queda sometido a tu escrutinio hasta que haga un descanso o vuelvas a usar este talento. Si fallas, el objetivo se vuelve inmune a tu uso de este talento hasta hacer un descanso.
Mientras la criatura esté sujeta a tu escrutinio, sabrás cuándo miente deliberadamente y tus ataques contra ella tendrán 1 ventaja.

La Inquisición

El culto al Nuevo Dios creó la Inquisición como baluarte contra las incursiones e infiltraciones perniciosas entre sus propias filas. A medida que se extiende la sombra del Rey Demonio por el mundo, la Inquisición da caza a los individuos que han caído bajo su hechizo, erradica los cultos demoníacos y busca reliquias peligrosas para destruirlas. Funciona con plena autoridad y aprobación del culto, de modo que los inquisidores gozan de gran permisividad a la hora de determinar la culpabilidad y ejecutar sentencias. Durante el servicio, los inquisidores lucen ropajes negros bordados con los símbolos de su fe, así como máscaras color hueso para ocultar sus identidades.

Inquisidor de nivel 10

Características: Salud +3.
Juicio inquisitorial: tus ataques con armas contra criaturas sometidas a tu escrutinio causan 1d6 puntos de daño adicional.

Maestro de armas

Aquellos que se convierten en maestros de armas lo consiguen especializándose en el uso de sus armas predilectas. Tal es su reputación que los guerreros más necios los buscan para poner a prueba su valía, mientras que los más cabales hacen lo mismo, pero para aprender.

Maestro de armas de nivel 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +5.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión.
Arma predilecta: cuando haces un descanso, escoge un arma para la que reúnas todos los requisitos. Esta se convertirá en tu arma predilecta hasta que vuelvas a usar este talento.
Mientras sostengas tu arma predilecta, gozarás de una bonificación a la Defensa de +1. Asimismo, los ataques con esta arma tienen 1 ventaja.

Maestro de armas de nivel 10

Características: Salud +5.
Especialización: cuando atacas con tu arma predilecta causas 1d6 puntos de daño adicional.

Maldecidor

El vil arte la magia de Maldición alimenta el poder de los maldecidores. Regodeándose en el infortunio y el sufrimiento que causan, los maldecidores usan conjuros para pervertir a sus enemigos y arrancarles la vitalidad. Muchos descubrieron esta tradición cuando eran cleptomantes o brujas, y lo cierto es que se muestran exultantes con el poder que les permite amasar.

Maldecidor de nivel 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +2, Poder +1.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión.
Magia: descubres la tradición de Maldición o aprendes uno de sus conjuros.
Mal de ojo: cuando una criatura sea maldita por un conjuro lanzado por ti, puedes usar una reacción para aplicar uno de los siguientes efectos al objetivo hasta que finalice el conjuro:

- *Deseo:* el objetivo queda hechizado.
- *Letargo:* el objetivo queda ralentizado.
- *Dolor:* el objetivo sufre 2d6 puntos de daño.

MALDECIDOR DE NIVEL 10

Características: Salud +2.
Magia: aprendes un conjuro.
Maldición severa: los objetivos que sufran los efectos de tus conjuros de Maldición sufren 1d6 puntos de daño adicional cuando les atacas.

MERODEADOR

Procedentes de tierras tan bárbaras como brutales, los merodeadores se lanzan a la batalla agitando sus armas ante ellos para acabar con sus enemigos. Luchan sin la menor contemplación por su propia seguridad, y muchos creen que se ganan su sitio junto a los dioses tras hallar una gloriosa muerte en el combate.

MERODEADOR DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +5, Velocidad +2.
Carga contundente: cuando usas una acción para cargar, tu movimiento no desencadena ataques libres. Asimismo, el ataque que realizas durante el movimiento causa 1d6 puntos de daño adicional.

MERODEADOR DE NIVEL 10

Características: Salud +5.
Sed de sangre: cuando una criatura queda incapacitada debido a un ataque tuyo, puedes emplear una reacción para cargar.
Fuerza desde el dolor: si estás herido, tus pruebas y tiradas de ataque con Fuerza tienen 1 ventaja.

MILAGRERO

La fe en los dioses y su poder es suficiente para que muchos mortales practiquen la magia. Los milagreros tienen tal convicción en ello que sus milagros van más allá de los meros conjuros y provocan que sus cuerpos manifiesten señales de su devoción religiosa. Los milagreros proceden de todo tipo de sendas y religiones.

MILAGRERO DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +6.
Estigma: puedes usar una acción para invocar el poder de un dios. Ganas 1 punto de Locura y sufres una penalización de -5 a la Salud que dura hasta que hagas un descanso. Asumes la apariencia del dios al que sirves durante un número de minutos equivalente a tu Poder +1. Al asumir este aspecto, todas las criaturas que se encuentren a corta distancia que no formen parte de tu grupo y puedan verte deberán superar una prueba de Voluntad con 1 desventaja para no quedar atemorizadas hasta que finalice el efecto.
Asimismo, y mientras dure el efecto, tus pruebas y tiradas de ataque tienen 1 ventaja y recuperas 1d6 puntos de daño al final de cada ronda.
Idiomas: cuando hablas, cualquier criatura que conozca al menos un idioma podrá comprenderte. Asimismo, puedes decidir hablar con una poderosa voz audible a un kilómetro de distancia.

MILAGRERO DE NIVEL 10

Características: Salud +6.
Hacedor de milagros: puedes usar una acción para tocar a una criatura, aplicándote una penalización a la Salud de -5 hasta que hagas un descanso. Escoge uno de los siguientes efectos:
- El objetivo recupera tantos puntos de daño como su tasa de curación.
- Eliminas la aflicción enfermo del objetivo.
- Eliminas la aflicción envenenado del objetivo.
- Eliminas una maldición del objetivo.
- Restas 1d3 puntos de Locura del objetivo.

MIRMIDÓN

Los mirmidones son excelentes luchadores con escudo. Mediante el aprendizaje de nuevas maniobras de combate que les permiten potenciar sus embates con estas armas y aumentar sus propiedades defensivas, los mirmidones puedes desviar ataques y aplastar a sus enemigos mientras se abren paso entre las formaciones adversarias. Casi todos los mirmidones gozan de un mínimo entrenamiento en combate, y la mayoría han sido luchadores.

MIRMIDÓN DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +5.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión militar.
Golpe de escudo: si tienes éxito en una tirada de ataque realizada con un escudo, puedes desplazar al objetivo a 1d6 metros de ti.
Bloqueo de escudo: cuando una criatura te ataca con un arma, puedes usar una reacción para bloquearlo con el escudo que portas. La criatura que desencadena la reacción hace su tirada con 1 desventaja.

MIRMIDÓN DE NIVEL 10

Características: Salud +5.
Maestría con escudo: mientras llevas equipado el escudo, tienes una bonificación a la Defensa de +1.
Los ataques con el escudo tienen 1 ventaja, causan 1d6 puntos de daño adicional y no pierdes la propiedad defensiva del escudo.

NIGROMANTE

Lo que aguarda a todos los mortales tras la muerte es objeto de gran interés y asegura a todas las religiones un constante suministro de seguidores en búsqueda de significado y propósito en este mundo. Para el nigromante, la respuesta a tal misterio se encuentra en las oscuras artes de la Nigromancia. El dominio de sus secretos puede permitirnos superar el abrazo de la muerte y obtener un increíble poder sobre la vida y la muerte. Los nigromantes son despreciados en todo el mundo, temidos por su voluntad de explorar los rincones más oscuros y cohabitar con cosas prohibidas que mejor sería no perturbar.

NIGROMANTE DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +1, Poder +1.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma y añades una nueva área de conocimiento académico.
Magia: descubres la tradición de Nigromancia o aprendes uno de sus conjuros.
Habituado a la muerte: nunca sufres daño debido a la enfermedad o el veneno y no puedes caer enfermo o envenenado. Por último, cuando haces una tirada para determinar tu destino mientras te encuentras incapacitado, tiras un dado adicional y usas el resultado que más te convenga.
Comandar a los no muertos: aprendes el conjuro *comandar a los no muertos*, que se describe a continuación.

COMANDAR A LOS NO MUERTOS — ATAQUE DE NIGROMANTE 1

Objetivo: una criatura no muerta a corta distancia.
Duración: 1 minuto.

Haz una tirada de ataque de Intelecto contra la Voluntad del objetivo. Si tienes éxito, el objetivo queda obligado mientras dure el efecto.
Tirada de ataque 20+: también recuperas el lanzamiento de este conjuro.

NIGROMANTE DE NIVEL 10

Características: Salud +2.
Magia: aprendes un conjuro.
Dominio de los no muertos: multiplicas por dos el número de criaturas no muertas obligadas de las que puedes disponer gracias a tus conjuros de Nigromancia.
Asimismo, las criaturas no muertas que crees a partir de los conjuros de Nigromancia tienen 1 ventaja en sus tiradas de ataque y causan 1d6 puntos de daño adicional.

OSCURANTISTA

El poder de la magia Prohibida puede conducir a muchos de sus estudiosos a la perdición. Los oscurantistas profundizan en esta oscura tradición, despreocupados por el alto precio que habrán de pagar en cuerpo y alma. La magia Prohibida no puede traer nada bueno, por lo que la mayoría de los oscurantistas son figuras que rezuman una terrible maldad, dedicadas a hacer avanzar las causas más viles del mundo. Se deleitan en los horrores que crea su corrupción.

OSCURANTISTA DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +2, Corrupción +1, Poder +1.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión.
Magia: descubres la tradición Prohibida o aprendes uno de sus conjuros.
Magia aterradora: cuando lanzas un conjuro Prohibido, escoge una criatura objetivo que se encuentre a corta distancia y que pueda verte. El objetivo debe superar una prueba de Voluntad o quedará atemorizado durante un número de turnos equivalente a tu Poder.

OSCURANTISTA DE NIVEL 10

Características: Salud +2, Corrupción +1.
Magia: aprendes un conjuro.
Acelerar el Apocalipsis: cuando lanzas un conjuro Prohibido, puedes usar una reacción para liberar una oleada de enfermiza luz verdosa desde un punto que puedas alcanzar hasta tantos metros como 1 + el nivel del conjuro. El suelo de la zona se convierte en terreno difícil y los objetos de Tamaño 1/2 o menores que no estén equipados o sean transportados en ese momento sufren tanto daño como su Salud. Cada criatura presente en la zona debe superar una prueba de Fuerza si no quiere sufrir 1d6 puntos de daño y caer derribadas.

PEREGRINO

La magia de Teleportación permite viajar instantáneamente de un punto a otro. Los peregrinos han estudiado esta tradición tan profundamente que son capaces de desplazarse a mayor velocidad si cabe y llegar a los sitios con tal fuerza que llegan a perturbar los alrededores.

PEREGRINO DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +2, Velocidad +2, Poder +1.
Magia: aprendes la tradición de Teleportación o uno de sus conjuros.
Huida apresurada: cuando te ataque una criatura que puedes ver, puedes usar una reacción para gastar un conjuro de Teleportación de nivel 1 o superior. Te teleportas hasta un espacio abierto en un radio de metros equivalente a 1d6 por nivel del conjuro lanzado y quedas desorientado durante 1 ronda. Si la criatura ya no puede atacarte, su acción se malgasta.

PEREGRINO DE NIVEL 10

Características: Salud +2.
Magia: aprendes un conjuro.
Peregrino distante: cuando te teleportas debido a un conjuro de Teleportación, aumentas el alcance de dicho conjuro de corto a medio, de medio a largo y de largo a extremo.
Perturbación espacial: siempre que lances un conjuro de Teleportación quedas parcialmente a oscuras respecto a todas las criaturas que puedan verte durante 1 minuto.

PIROMANTE

Con el poder sin parangón que ejercen sobre el fuego, los piromantes crean y esculpen las llamas para que les sirvan. La mayoría de ellos incrementan su poder estableciendo vínculos más firmes con los genios del fuego. La fuerza de estos vínculos hace que los piromantes muestren esta influencia a través del fulgor de sus ojos, el calor de su piel y las cenizas que revolotean alrededor de sus cuerpos cada vez que son alcanzados con un arma.

PIROMANTE DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +2, Poder +1.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión.
Magia: descubres la tradición de Fuego o aprendes uno de sus conjuros.
Bendición flamígera: sufres la mitad de daño por fuego.

PIROMANTE DE NIVEL 10

Características: Salud +2.
Magia: aprendes un conjuro.
Llamas inmoladoras: cuando una criatura sufra daño por un conjuro de Fuego que tú lances, deberá superar una prueba de Agilidad para no prenderse fuego.

PISTOLERO

Los pistoleros lo saben todo acerca de las armas de fuego. Excelentes tiradores y astutos armeros, no paran de juguetear con este tipo de armas, modificándolas para mejorar su precisión y reducir el tiempo de recarga. Los pistoleros provienen de todas las sendas, aunque es más habitual que hayan sido antes ingenieros, artífices o cualquier otro oficio de corte técnico.

PISTOLERO DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +3.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión.
Revólver: puedes utilizar un kit de herramientas y materiales especiales por valor de 1 co para transformar una pistola en un revólver. Se requieren 8 horas para lograr la transformación total. Cualquier criatura, que no seas tú, que ataque con el arma sufre 3 desventajas.

El revólver funciona como una pistola, salvo que no tiene la propiedad de fallo. Puedes cargar el arma con hasta seis proyectiles en la recámara. Puedes atacar una vez por bala cargada antes de tener que recargar.

PISTOLERO DE NIVEL 10

Características: Salud +3.
En el blanco: las tiradas de ataque con pistolas y tu propio revólver tienen 1 ventaja y causan 1d6 puntos de daño adicional.
Recarga rápida: puedes cargar el arma como si fuese una actividad menor en vez de una acción completa.

RUNISTA

Los runistas desentrañan los secretos de la confección de runas y su carga con poder mágico. Suelen adornar sus armas y armaduras con tales marcas, las cuales brillan de poder cuando lanzan un conjuro. La mayoría de los runistas aprenden sus técnicas de la mano de los enanos, de quienes se dice que han desarrollado la tradición a partir de la lengua de los dioses.

RUNISTA DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +2, Poder +1.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión.
Magia: descubres la tradición de Runa o aprendes uno de sus conjuros.
Símbolos de poder: puedes usar una acción para inscribir un símbolo en una pieza de armadura que lleves puesta o un arma que blandas. El símbolo surte efecto durante 1 minuto o hasta que vuelvas a usar este talento.

Mientras dure el efecto, siempre que lances un conjuro de ataque de Runa, los ataques con el arma en la que inscribiste el símbolo causan 1d6 puntos de daño adicional durante 1 ronda. Igualmente, siempre que lances un conjuro de utilidad de Runa, recibes una bonificación de 1d3 a la Defensa durante 1 ronda.

RUNISTA DE NIVEL 10

Características: Salud +2.
Magia: aprendes un conjuro.
Símbolos potenciados: cuando usas el talento Símbolos de poder, el símbolo surte efecto durante 1 hora o hasta que vuelvas a usarlo.

SANADOR

La tradición de Vida ofrece conjuros capaces de restablecer y curar. Así, esta tradición es buscada por quienes desean ayudar al prójimo necesitado. Los sanadores se entregan a la atención de los males ajenos hasta el agotamiento y suelen proceder de trasfondos dedicados a la generosidad. Tal es su poder que, cuando atraviesan una sala, las heridas se cierran, las enfermedades se curan y los venenos se tornan inocuos.

SANADOR DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +4, Poder +1.
Magia: descubres la tradición de Vida o aprendes uno de sus conjuros.
Curación remota: cuando lanzas un conjuro de Vida hacia un objetivo puedes cambiar que esté a tu alcance por a corta distancia.



SANADOR DE NIVEL 10

Características: Salud +4.
Magia: aprendes un conjuro.
Curación potenciada: cuando una criatura recupera puntos de daño gracias a un conjuro de Vida que tú lances, se cura de tantos puntos adicionales como su tasa de curación.
Vitalidad inquebrantable: nunca sufres daño por enfermedad o veneno y no puedes caer enfermo o envenenado. Además, te recuperas por completo tras hacer un descanso.

SEÑOR DE LA TORMENTA

Como maestros de la magia de Tormenta, los señores de la tormenta dominan el poder de la tempestad, los poderosos rayos y los ensordecedores truenos, así como los propios elementos contra cualquier cosa que se interponga en su camino. Muchos señores de la tormenta desarrollan sus técnicas como devotos de la Antigua Fe, si bien abundan entre los magos que tratan de obtener un dominio sobre los elementos.

SEÑOR DE LA TORMENTA DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +2, Velocidad +2, Poder +1.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión.
Magia: descubres la tradición de Tormenta o aprendes uno de sus conjuros.
Cabalgar el rayo: cuando lanzas un conjuro de Tormenta puedes usar una reacción para volar a tu Velocidad tras resolver su efecto. Debes aterrizar al finalizar ese movimiento, de lo contrario te caes.

SEÑOR DE LA TORMENTA DE NIVEL 10

Características: Salud +2.
Magia: aprendes un conjuro.
Alimentado por la tormenta: siempre que sufras daño mediante el rayo o el trueno, reduces el daño a 0 y obtienes una bonificación de +5 a la Salud durante 1 minuto. La bonificación es acumulativa con otras obtenidas por medio de este talento.

Asimismo, cuando atacas con un conjuro de Tormenta con esta bonificación activa, la tirada correspondiente tiene 1 ventaja y las criaturas aplican 1 desventaja a sus pruebas para resistirse al conjuro.

SEÑOR DE LAS BESTIAS

Los señores de las bestias dominan los secretos de la magia Atávica para crear vínculos con los animales que someten a su hechizo. Su magia potencia a sus compañeros animales y mejora sus propias transformaciones.

SEÑOR DE LAS BESTIAS DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +2, Poder +1.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión bárbara.
Magia: descubres la tradición Atávica o aprendes uno de sus conjuros.
Bestia atávica: cuando lanzas el conjuro *bestia interior*, la bonificación a la Velocidad se incrementa en 2 y el daño adicional de tus ataques desarmados y armas naturales en 1d6.
Vínculo atávico: estableces un vínculo con los animales que hechizas mediante el conjuro *amigo de los animales* que se traduce en los siguientes beneficios:

- Cuando eres objetivo de un conjuro, puedes extender su efecto a un animal que hayas hechizado y que se encuentre a media distancia.
- Mientras estés a media distancia de un animal que hayas hechizado, las pruebas de Percepción de ambos tienen 1 ventaja.
- Puedes comunicarte telepáticamente con un animal que hayas hechizado mientras te encuentres a 1,5 kilómetros, aunque no hables su mismo idioma.

SEÑOR DE LAS BESTIAS DE NIVEL 10

Características: Salud +2.
Magia: aprendes un conjuro.
Poder atávico: las pruebas y las tiradas de ataque de los animales que hechizas tienen 1 ventaja. Además, sus ataques causan 1d6 puntos de daño adicional.

TAUMATURGO

La magia del Caos es tan impredecible que muchos aprendices de conjuros evitan esta tradición y a sus estudiosos. Los taumaturgos prescinden de toda cautela y se abandonan al Caos que tanto tiene que ofrecerles, ajenos a los riesgos y peligros que conllevan sus conjuros. Casi todos los taumaturgos están un poco tocados de la cabeza.

TAUMATURGO DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +2, Poder +1.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión.
Magia: descubres la tradición del Caos o aprendes uno de sus conjuros.
Aprovechando el Caos: cada vez que hagas una prueba o una tirada de ataque y obtengas un resultado que no sea de tu agrado, puedes usar una reacción para activar este talento. Tira 2d20. Sustituye el resultado original por uno de los resultados obtenidos y aplica el segundo como daño encajado.

TAUMATURGO DE NIVEL 10

Características: Salud +2.
Magia: aprendes un conjuro.
Magia fluida: cuando lanzas un conjuro, puedes optar por gastar el lanzamiento de otro conjuro diferente que tenga el mismo nivel o superior.

TECNOMANTE

Los tecnomantes sacan provecho de la fusión de magia y tecnología que resulta posible gracias a la tradición de Tecnomancia, con la cual se pueden crear objetos más poderosos aún para valerse en sus expediciones. Con dedicar un poco de trabajo, pueden crear inventos útiles para la realización de ciertas actividades, incluso autómatas a partir de objetos ordinarios.

TECNOMANTE DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +2, Poder +1.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión.
Magia: descubres la tradición de Tecnomancia o aprendes uno de sus conjuros.

Invento: cuando lanzas un conjuro de Tecnomancia, también creas un dispositivo imbuido en poder mágico, y que puedes sostener en una mano, que dura hasta que lo gastes o hagas un descanso. Cuando hagas desafíos o tiradas de ataque, puedes gastar el poder del dispositivo para hacer la tirada con 1 ventaja.

Tecnomante de nivel 10

Características: Salud +2.
Magia: aprendes un conjuro.
Animar objeto: aprendes el conjuro *animar objeto* que se describe a continuación.

Animar objeto — Utilidad de tecnomante 1

Objetivo: un objeto de Tamaño 2 o inferior a corta distancia.
Duración: 1 minuto.

El objetivo se convierte en un **constructo** obligado de su Tamaño mientras dure el efecto. Si el objeto estaba inmovilizado, su Velocidad es 0.

Templario

Escogidos por su dedicación religiosa, los templarios protegen los enclaves y las reliquias importantes para su fe. Como consecuencia de su entrenamiento especializado, saben pronunciar plegarias secretas para invocar a su divinidad y escudar y proteger los entornos y sus contenidos de las depravadas manos de saqueadores y profanadores.

Templario de nivel 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Percepción +1, Salud +4.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión religiosa.
Templo de la fe: aprendes el conjuro *templo de la fe* que se describe a continuación.

Templo de la fe — Utilidad de templario 0

Área: una esfera de 5 metros de radio centrada en un punto a tu alcance. Si el punto es un ídolo, una capilla o un altar relacionados con tu religión, el radio se incrementa a 10 metros.
Duración: 1 minuto o hasta que abandones la zona.

El poder sagrado inunda la zona y permanece mientras dure el efecto. Cuando una criatura se adentra en la zona desde fuera, puedes usar una reacción para moverte hasta el total de tu Velocidad hacia ella y atacarla con tu arma. Si tienes éxito, la criatura queda inmovilizada durante 1 ronda.

Templario de nivel 10

Características: Salud +4.
Guardián del templo: tus ataques contra objetivos en el interior del área de Templo de la Fe causan 1d6 puntos de daño adicional.

Tenebrista

La tradición de Sombra, si bien no puede considerarse técnicamente como magia oscura, goza de una siniestra reputación por infectar a sus practicantes con la oscuridad. Ajenos al riesgo, los tenebristas abrazan lo que la Sombra tiene que ofrecerles. Sus efectos suelen manifestarse como una palidez cerosa, un oscurecimiento de los ojos y una pronunciada delgadez.

Tenebrista de nivel 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +2, Poder +1.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión.
Magia: descubres la tradición de Sombra o aprendes uno de sus conjuros.
Capa de sombras: cuando estás en zonas iluminadas, se te trata como si estuvieras envuelto en sombras.

Tenebrista de nivel 10

Características: Salud +2.
Magia: aprendes un conjuro.
Forma sombría: aprendes el conjuro *forma sombría* que se describe a continuación.

Forma sombría — Utilidad de tenebrista 1

Duración: 1 minuto.

Tu silueta se vuelve sombría e imprecisa mientras dure el efecto y obtienes los siguientes beneficios:

- Las criaturas que ataquen tu Defensa o Agilidad tienen 1 desventaja a la tirada y, en caso de fallar, puedes usar una reacción para moverte al máximo de tu Velocidad. Este movimiento no desencadena ataques libres.
- Eres invisible en zonas oscuras u oscurecidas por las sombras.
- Por último, puedes moverte por espacios ocupados por otras criaturas.



TEÚRGO

Presentes casi exclusivamente entre las filas de los seguidores del Nuevo Dios, los teúrgos aseguran tener un contacto directo con su deidad, y que son capaces de invocar su poder para luchar contra el Rey Demonio y sus horrendos servidores. La mayoría de teúrgos ocupan puestos de honor y reverencia en sus respectivas religiones, si bien la Inquisición considera que los pocos renegados de esta senda son tanto o más peligrosos que los discípulos del Rey Demonio dadas las posturas heréticas que defienden, especialmente la negación de la existencia del Nuevo Dios.

TEÚRGO DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +2, Poder +1.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión religiosa.
Magia: descubres la tradición Teúrgia o aprendes uno de sus conjuros.
Pía restauración: puedes usar una acción para gastar el lanzamiento de un conjuro de Teúrgia de nivel 1 o superior y curar un daño equivalente a 1d6 por nivel del conjuro lanzado.

TEÚRGO DE NIVEL 10

Características: Salud +2.
Magia: aprendes un conjuro.
Invocación: cuando lanzas un conjuro de Teúrgia, puedes usar una reacción para invocar el poder de tu dios. Un pulso de energía se extiende un número de metros equivalente al nivel del conjuro +1 desde un punto que esté a tu alcance. Cada criatura que escojas y que se encuentre en el área debe superar una prueba de Voluntad para evitar caer atemorizada hasta el final de la ronda. Si ya estaba atemorizada, la criatura queda aturdida hasta el final de la ronda.

TRANSMUTADOR

Los transmutadores descubren la naturaleza mutable de todas las cosas mediante el estudio avanzado de la magia de Alteración. Al igual que sus habilidades, son volubles en cuanto a sus puntos de vista y emociones, pasando del amor al odio, de la risa a las lágrimas, sin apenas aviso o razón.

TRANSMUTADOR DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +2, Poder +1.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión.
Magia: descubres la tradición de Alteración o aprendes uno de sus conjuros.
Optimización: cuando haces un descanso, puedes reducir un atributo en 2 niveles y aumentar otro en la misma proporción. El efecto perdura hasta que hagas otro descanso.

TRANSMUTADOR DE NIVEL 10

Atributos: aumenta todos en 1 nivel.
Salud +2.
Magia: aprendes un conjuro.

VENGADOR

Los vengadores combaten la injusticia allí donde la encuentran. Obtienen su poder de los juramentos que realizan, empleándolo para superar sus limitaciones y llevar a cabo su venganza contra los malhechores.

VENGADOR DE NIVEL 7

Atributos: aumenta tres en 1 nivel.
Características: Salud +5.
Idiomas y profesiones: sabes hablar otro idioma o añades una profesión
Juramento de venganza: cuando una criatura que puedas ver te cause daño a ti o a otra criatura, puedes usar una reacción para hacer un juramento de venganza contra la causante del agravio. El objetivo permanece marcado durante 1 minuto, hasta que quede incapacitado o tú caigas inconsciente. Mientras dure el efecto, no puedes volver a usar este talento, pero sí obtendrás los siguientes beneficios:
- Tus tiradas de ataque contra criaturas marcadas tienen 1 ventaja.
- Los objetivos marcados quedan atemorizados mientras se encuentren a tu alcance.
- Si un objetivo marcado se aleja de ti, puedes usar una reacción para perseguirlo con toda tu Velocidad.

VENGADOR DE NIVEL 10

Características: Salud +5.
Furia vengativa: tus ataques causan 1d6 puntos de daño adicional contra objetivos marcados con tu Juramento de venganza.





Equipo

En este capítulo se describen desde espadas hasta pistolas, pasando por sortilegios, armaduras y todo tipo de herramientas que un personaje pueda necesitar para sobrevivir en un mundo peligroso.

Precios

Todos los objetos tienen un precio en las moneda más utilizadas por todo el Imperio. Se trata de un precio típico, aunque los objetos pueden ser más caros o baratos según la zona. Las denominaciones monetarias son las siguientes: el penique de cobre (pc), el chelín de plata (cp) y la corona de oro (co). Los plebeyos dividen los peniques en centavos.

10 centavos = 1 penique de cobre (pc)
10 peniques de cobre (pc) = 1 chelín de plata (cp)
10 chelines de plata (cp) = 1 corona de oro (co)

La unidad monetaria básica es el chelín de plata. Los plebeyos recurren a peniques y centavos, mientras que los aristócratas usan más las coronas.

Otros medios de intercambio

Gemas, joyas, pagarés o escrituras pueden usarse también para el comercio en lugar de la moneda. Estos artículos siempre gozarán de su valor más alto en un comprador interesado. Los personajes también pueden intercambiar o vender otros artículos. El equipo usado cuesta la mitad o menos del precio normal.

Disponibilidad

La disponibilidad describe lo fácil que es encontrar un objeto en particular.

Común (C): incluye objetos que son esenciales para la supervivencia de la comunidad y que pueden encontrarse prácticamente en cualquier núcleo habitado.

Poco frecuente (PF): son objetos que requieren de una formación especial para su producción, por lo que solo están disponibles en comunidades con una población de más de 1.000 habitantes.

Rara (R): son objetos confeccionados a partir de materiales caros y requieren de una gran habilidad artesanal, disponibles solo en comunidades con una población de más de 5.000 habitantes.

Exótica (E): suelen ser artículos de naturaleza mágica, fabricados con materiales extraordinarios o que requieren un entrenamiento avanzado y especializado. Pueden encontrarse en comunidades de más de 10.000 habitantes.

Límites de carga

Puedes cargar o llevar equipados, razonablemente, un número de objetos equivalente a tu Fuerza, ya sea en las manos o adheridos al cuerpo. Si superas ese límite, pero no más allá de dos veces tu Fuerza, se considera que vas sobrecargado. Mientras estés sobrecargado, tu Velocidad se reduce y las tiradas con Fuerza y Agilidad tienen 1 desventaja.

- **Ropa y accesorios:** los objetos ponibles, como ropa, collares, anillos, coronas y demás cuentan como un objeto. Los atuendos más elaborados, así como las prendas pesadas y los trajes cuentan como dos objetos.
- **Dinero y gemas:** cada diez monedas sueltas y cada cinco piedras preciosas cuentan como un objeto.
- **Contenedores:** un contenedor, así como todo lo que transporta, cuenta como un solo objeto. Por ejemplo, puedes llenar tu mochila con equipo de aventurero. Mientras el equipo permanezca en la mochila, cuenta como un solo objeto. Puedes meter unas 500 monedas o 30 centímetros cúbicos de objetos en un saco o mochila; 1.000 monedas o medio metro cúbico de objetos en una caja metálica; y 5.000 monedas o 2 metros cúbicos de objetos en el típico cofre. Un cofre o una caja metálica son bastante pesados y pueden pesar aún más cuando vayan cargados. Tales contenedores son considerados como tres objetos en vez de uno.

GASTOS DE MANUTENCIÓN

Además de los gastos derivados de armadura, armas y demás piezas de equipo, los personajes también deben hacer frente a sus gastos de manutención para cubrir cosas como la vivienda, los alimentos, la ropa y el entretenimiento. En vez de tomar nota de cada penique que gasten, el juego contempla estos gastos de forma abstracta, de modo que adquieres un estilo de vida. Los personajes iniciales determinan su estilo de vida aleatoriamente mediante una tirada de dados (consulta el **Capítulo 1** para más detalles). Permaneces en ese estilo de vida durante la aventura. Al finalizarla, debes comprar otro estilo de vida. Las ventajas o desventajas del nuevo estilo de vida duran hasta el final de la siguiente aventura, momento en el cual debes pagar tus gastos de manutención para mantener el actual estilo de vida o pagar un estilo de vida diferente.

GASTOS DE MANUTENCIÓN

Estilo de vida	Precio
Indigente	—
Pobre	2 pc
Tirando	1 cp
Acomodado	2 cp
Adinerado	1 co
Rico	2+ co

Los siguientes epígrafes describen los ejemplos más típicos de los estilos de vida básicos. Pueden incluir otras ventajas y desventajas a discreción del DJ.

INDIGENTE

Vives en las calles o en medio de la nada. Luchas por salir adelante, pasas días sin saber lo que es tener un techo sobre la cabeza o comida en el estómago y vives una existencia miserable. Al principio de la aventura, haz una prueba de Fuerza con 1 desventaja más otra adicional por cada aventura consecutiva que hayas iniciado con este estilo de vida. Si fallas, puedes perder un objeto por valor de 1 cp o más de tu elección. Si no tienes objetos que perder, caes enfermo. Al final de cada jornada, haz una prueba de Fuerza con 1 desventaja. Si tienes éxito, elimina esta aflicción.

POBRE

Vives en unas condiciones escuálidas, posiblemente en una diminuta habitación de alquiler compartida y sobrevives gracias a unos recursos mínimos. Al principio de la aventura, haz una prueba de Fuerza. Si fallas, pierdes un objeto por valor de 1 cp o más. Si no tienes objetos que perder, caes enfermo, tal como se describe en el anterior epígrafe.

TIRANDO

Ganas lo suficiente como para llegar a fin de mes. Probablemente vives en una habitación alquilada o un pequeño cuchitril en la zona más pobre de la comunidad.

ACOMODADO

Tienes un buen nivel de vida y tienes lo suficiente para cubrir todos tus gastos de manutención. Al principio de cada aventura, haz una prueba de Intelecto con 1 desventaja. Si tienes éxito, consigues ahorrar hasta 1d6 pc.

ADINERADO

Disfrutas de muchas de las mejores delicadezas de la vida, con dinero suficiente para permitirte una buena casa, ropas dignas y un estatus que te da acceso a los ricos y poderosos. Al principio de la aventura, haz una prueba de Intelecto. Si tienes éxito, consigues ahorrar 1d6 cp.

RICO

Vives en el lujo. Probablemente tengas una mansión o una propiedad en el campo, con criados y todas las comodidades aseguradas. Al principio de la aventura, haz una prueba de Intelecto. Si tienes éxito, ahorras 2d6 cp.

ARMADURA Y ROPA

La armadura es cualquier prenda diseñada para proteger a su portador del daño que pueda sufrir en combate y puede ser de cuero, de escamas superpuestas o placas pesadas. Llevar puesta una armadura afecta a la Defensa y a lo que tu personaje pueda hacer. Consulta **Ropa** para obtener más información.

- **Tipo:** la armadura puede ser la ropa, una armadura ligera, una armadura media o una armadura pesada. Mientras lleves puesta una armadura media, haces pruebas de Fuerza con 1 desventaja para nadar. Mientras lleves puesta una armadura pesada, sufres una penalización de -2 a tu Velocidad y 2 desventajas a las pruebas de Fuerza para nadar.
- **Requisito:** si llevas puesta una armadura para la que no alcanzas o te excedes de los requisitos mostrados en la tabla, todas las pruebas de Fuerza y agilidad tienen 1 desventaja. Además, sufres una penalización de -2 a la Velocidad. Los efectos de alcanzar los requisitos mínimos de una armadura son acumulativos con otros efectos derivados de llevarla equipada.
- **Defensa:** sustituye tu valor de Defensa por el número correspondiente mientras lleves ropa o armadura.

REEMPLAZAR EQUIPO

En el juego se da por sentado que mantienes tu equipo en buen estado, parcheando los agujeros de la ropa, lustrando y afilando las armas de filo y reponiendo las reservas de comida y agua con lo que forrajeas durante los viajes, así como reponiendo la munición gastada. Independientemente de lo exhaustivo que seas en el mantenimiento de tu equipo, lo cierto es que los objetos viejos se van desgastando y deben ser reemplazados. Cuando escoges una senda de experto o de maestro, los viejos objetos que no sean de naturaleza mágica se acaban de desgastar y deben ser reemplazados.

ARMADURA PARA CRIATURAS MÁS GRANDES Y MÁS PEQUEÑAS

Los precios de las armaduras mostrados están pensados para criaturas de Tamaño 1 y ½. Para determinar el precio de armaduras para criaturas más grandes o más pequeñas, multiplica el precio por el Tamaño que sea. Un traje de cota de malla para una criatura de Tamaño 2, por ejemplo, costaría 2 co.

PONERSE Y QUITARSE LA ARMADURA

Puedes ponerte y quitarte la ropa usando una acción, pero hacer lo mismo con algo más pesado lleva más tiempo. La armadura ligera conlleva 1 minuto, la media 5 minutos y la pesada 10. Con ayuda, puedes ponerte y quitarte una armadura en la mitad de tiempo.

DESCRIPCIÓN DE LAS ARMADURAS

Los siguientes epígrafes definen las formas más comunes de armadura del juego. El DJ puede ajustar estas descripciones como lo considere oportuno en función del lugar donde fue encontrada o comprada la armadura.

BRIGANTINA

La armadura de brigantina consiste en ropa reforzada con láminas metálicas entre capas de cuero o cubierto con remaches metálicos. Consiste normalmente en un jubón de manga larga con grebas para las piernas.

CUERO BLANDO

Básicamente se trata de ropa de cuero. El cuero blando ofrece una protección mínima, pero lo puede llevar todo el mundo.

CUERO ENDURECIDO

Este traje consiste en un peto, hombreras, grebas, botas y una cofia. Cada componente se hierve en aceite y luego moldeado para adaptarse al cuerpo del usuario. Algunos trajes presentan remaches o pinchos metálicos.

COTA DE MALLA

Se trata de una malla compuesta de lazos o anillas metálicas sobre ropa acolchada. La armadura incluye capucha del mismo material, camisa con mangas y perneras. También viene con casco.

ESCAMAS

Se trata de una armadura de escamas metálicas entrelazadas. Cubre el torso, los brazos y la parte inferior del cuerpo. También incluye casco.

ROPA Y ARMADURAS

Nombre	Defensa	Precio	Disp.
Ropa (sin requisito de Fuerza)			
Ropa	Agilidad	Varía	C
Cuero blando	Agilidad + 1	2 cp	C
Armadura ligera (requiere Fuerza 11 o superior)			
Cuero endurecido	Agilidad +2	5 cp	C
Brigantina	13	5 cp	C
Armadura media (requiere Fuerza 13 o superior)			
Malla	15	1 co	PF
Escamas	16	2 co	PF
Armadura pesada (requiere Fuerza 15 o superior)			
Placa y malla	17	5 co	R
Placa completa	18	25 co	E

PLACA COMPLETA

Esta armadura protege el cuerpo con amplias placas, bandas o láminas metálicas dispuestas sobre capas de malla y acolchado. La armadura incluye un peto, grebas, guardas y un casco.

PLACA Y MALLA

Este traje completo de malla está reforzado con placas, bandas o láminas metálicas. Incluye peto, grebas, guardas y otros componentes aplicados sobre la malla y ropa acolchada.

ROPA

La ropa incluye cualquier prenda, desde los harapos de un campesino hasta las finas prendas de un noble. Para más información acerca de la ropa, consulta **Ropa y accesorios**.





ARMAS

La tabla de **Armas** muestra los diversos tipos de armas disponibles en el mundo del juego. Muchas de ellas están agrupadas. A pesar de sus diferencias en forma y acabado, sus estadísticas son idénticas.

TIPO

Las armas están clasificadas por tipo. Este determina los requisitos que debes reunir o exceder para esgrimir el arma eficazmente. Si atacas con un arma para la que no reúnes los requisitos, la tirada de ataque tiene 1 desventaja.

DAÑO

En caso de obtener un éxito en la tirada de ataque con el arma, se considera que has dado en el blanco y tiras los dados correspondientes para saber cuánto daño has hecho.

MANOS

Este epígrafe indica cómo se sostiene el arma. Si pone «mala», puedes esgrimirla con la mano buena o la mala (la izquierda si eres diestro). Si pone «una», significa que debes sostener el arma con tu mano buena o con ambas manos. Finalmente, si pone «dos», debes sostener el arma con ambas manos.

Las criaturas de Tamaño ¼ o menores no pueden sostener armas de dos manos, y deben sostener las de una mano con ambas.

Si sostienes un arma de una mano de tu tamaño con las dos, obtienes una bonificación a la tirada de daño de +1.

PROPIEDADES

Muchas armas tienen reglas especiales, que se describen a continuación.

- **Alcance (corto, medio o largo):** este epígrafe describe el alcance normal para el arma. Para detalles sobre los alcances empleados en el juego, consulta **Alcance y distancia**, en el **Capítulo 2**.
- **Alcance + #:** sumas el número indicado al alcance cuando ataques con esta arma.
- **Arrojadiza:** puedes hacer un ataque a distancia con esta arma si la arrojas.
- **Defensiva +#:** sumas el número especificado a tu valor de Defensa mientras sostengas el arma.
- **Fallo:** cuando el total de la tirada de ataque es de 0 o menos, se considera que el arma ha fallado. Tira 1d6. Si el resultado es par, el arma simplemente no ha disparado y puede volver a usarse tras dedicar un minuto a despejar el cañón y reparar el arma con las debidas herramientas. Si el resultado es impar, el arma explota y sufres 2d6 daño.
- **Finura:** puedes hacer una tirada de ataque con Fuerza o Agilidad.
- **Recarga:** solo puedes atacar con esta arma si está cargada. Consulta **Recargar** en el **Capítulo 2**.
- **Tamaño 1:** debes ser de Tamaño 1 o más grande para sostener esta arma.
- **Usa [munición]:** el arma lanza o dispara un proyectil del tipo de munición especificado. Debes contar con un proyectil de dicha munición para cada ataque que hagas con ella.
- **Voluminosa:** cuando atacas con esta arma, la tirada de ataque tiene 1 desventaja.

MATERIALES ESPECIALES

- Muchos pueblos, como el feérico, no toleran el contacto con el hierro. En su lugar, usan otros materiales para confeccionar sus armas y armaduras, como el bronce, el hueso o la madera. Sus precios no varían a pesar del cambio de material empleado.
- **Armas quebradizas:** cuando atacas con un arma de un material distinto al metal, pero que pretende imitar a una que sí lo es normalmente, corres el riesgo de que se rompa. Si el total de la tirada es 0 o menos, el arma sufre un daño igual al de su Salud y se rompe.
- **Armas bañadas en plata:** las armas bañadas en plata son útiles contra ciertas monstruosidades. Puedes bañar en plata cualquier arma que tenga un componente metálico multiplicando su precio por 3. Las armas bañadas en plata se consideran objetos exóticos.

ARMAS PARA CRIATURAS MÁS GRANDES

Para determinar el precio de un arma si fue creada para una criatura de Tamaño 2 o superior, multiplica su precio por el Tamaño. Asimismo, las armas para criaturas mayores (incluidos los golpes desarmados) causan 1d6 de daño adicional por cada punto de Tamaño por encima de 1. Si el arma normalmente hace menos de 1d6 daño, primero incrementa el daño a 1d6 para Tamaño 2 y a continuación aumenta el daño en 1d6 por cada punto de Tamaño por encima de 2.

MUNICIÓN

Para atacar con armas de proyectiles, como arcos, ballestas y pistolas, necesitas munición.

MUNICIÓN

Proyectiles	Precio
Balas y pólvora (5)	1 cp
Dardo (5)	5 pc
Flechas (5)	5 pc
Piedras (5)	5 pc
Virotes (5)	5 pc

CONTROL DE LA MUNICIÓN

La importancia de llevar un control de la munición varía según el grupo de juego. Consulta con tu DJ para saber si se usarán algunas de las siguientes reglas opcionales.

RECUPERACIÓN DE LA MUNICIÓN

Cuando usas munición que no sean balas, puedes recuperar la mitad de los proyectiles usados.

ARMAS

ARMAS CUERPO A CUERPO BÁSICAS

Nombre	Daño	Manos	Propiedades	Precio	Disp.
Bastón	1d6 + 1	Dos	Finura	1 cp	C
Daga o cuchillo	1d3	Mala	Finura, arrojadiza, alcance (corto)	5 pc	C
Dardo	1	Mala	Finura, arrojadiza, alcance (corto)	1 pc	C
Golpe desarmado	1	Mala	Finura	—	—
Hacha	1d6 + 1	Una	—	1 cp	C
Hoz o lanza	1d6	Una	Finura	1 cp	C
Jabalina	1d3	Una	Finura, arrojadiza, alcance (medio)	1 cp	C
Martillo o hachuela	1d3	Mala	Arrojadiza, alcance (corto)	1 cp	C
Porra	1d6	Una	—	5 pc	C

ARMAS A DISTANCIA

Nombre	Daño	Manos	Propiedades	Precio	Disp.
Arco	1d6	Dos	Alcance (largo), usa flechas	5 cp	C
Arco largo (Fue 9+)	1d6+1	Dos	Tamaño 1, alcance (largo), usa flechas	1 co	PF
Ballesta	2d6	Dos	Alcance (largo), recarga, usa virotes	1 co	C
Ballesta de mano	1d6	Mala	Alcance (corto), recarga, usa virotes	2 co	R
Cerbatana	1d3	Una	Alcance (medio), usa agujas	1 cp	PF
Honda	1d3	Mala	Alcance (medio), usa piedras	5 pc	C
Pistola	2d6	Mala	Fallo, alcance (medio), recarga, usa balas	5 co	E
Rifle	3d6	Dos	Fallo, alcance (largo), recarga, usa balas	10 co	E

ESCUDOS (REQUIEREN DE FUERZA 9 O SUPERIOR)

Nombre	Daño	Manos	Propiedades	Precio	Disp.
Escudo gra. (Fue 11+)	1d3	Mala	Tamaño 1, Defensa +2	1 cp	C
Escudo pequeño	1	Mala	Defensa +1	5 pc	C

ARMAS CUERPO A CUERPO MILITARES (REQUIEREN FUERZA 11 O SUPERIOR)

Nombre	Daño	Manos	Propiedades	Precio	Disp.
Alabarda, *glaive*	1d6 + 2	Dos	Alcance +1	1 co	PF
Espada bastarda o martillo de guerra	2d6	Dos	Voluminosa	1 co	R
Hacha de guerra, mayal, estrella de la mañana, pico o espada	1d6 + 2	Una	—	5 cp	PF
Lanceta	1d6 + 1	Dos	A una mano al montar, alcance +2	5 cp	PF
Lanza	1d6	Una	Finura, arrojadiza, alcance (corto)	1 cp	C
Maza	1d6	Mala	—	5 cp	C
Pica	1d6	Dos	Tamaño 1, alcance +2	5 cp	PF
Tridente	1d6	Una	Arrojadiza, alcance (corto)	5 cp	PF

ARMAS CUERPO A CUERPO RÁPIDAS (REQUIEREN FUERZA O AGILIDAD 11 O SUPERIOR)

Nombre	Daño	Manos	Propiedades	Precio	Disp.
Cadena, alfanje, cuchillo largo, flagelo o espada corta	1d6	Mala	Finura	5 cp	PF
Estoque, sable o cimitarra	1d6 + 1	Una	Finura	1 co	PF
Látigo	1d3	Mala	Finura, alcance +1	5 cp	PF

ARMAS CUERPO A CUERPO PESADAS (REQUIEREN FUERZA 13 O SUPERIOR)

Nombre	Daño	Manos	Propiedades	Precio	Disp.
Espada bastarda o martillo de guerra	2d6	Una	Voluminosa	1 co	R
Espadón, gran hacha o mazo	3d6	Dos	Voluminosa	2 co	R

SISTEMA ABSTRACTO

Se da por sentado que tienes munición suficiente para usar tu arma a distancia hasta cinco veces. Después, cada vez que ataques con un arma que emplee munición y el total de tu tirada se reduzca a 0 o menos, te habrás quedado sin proyectiles para esa arma y no podrás atacar con ella hasta reabastecerte.

ARMAS IMPROVISADAS

Puedes atacar con los objetos que tengas a mano. Una sartén, una puerta arrancada de sus goznes o un mediano petrificado pueden servirte cuando no tengas un arma disponible. Para que un objeto se convierta en arma improvisada, debe estar hecho de material duro, como madera, piedra o metal. Cuando atacas con un arma improvisada, haces una tirada de ataque con 1 desventaja y el daño que causas depende de cómo la esgrimas.

DAÑO DE LAS ARMAS IMPROVISADAS

Manos	Daño
Dos	1d6
Mala	1
Una	1d3



EQUIPO PARA LA AVENTURA

Los personajes más sabios invertirán algo de tiempo en aprovisionarse y reunir el equipo que crean que van a necesitar para conseguir sus objetivos mientras descansan en una posada o lugar relativamente seguro. Los siguientes apartados presentan equipo personal, pociones, ropa y los servicios que puedas necesitar.

EQUIPO PERSONAL

Los siguientes objetos son útiles para cualquier personaje que se lance a la aventura. Los objetos con reglas especiales se describen también aquí.

ACEITE

Puedes atacar a una criatura u objeto arrojándole un frasco de aceite a distancia media realizando una tirada de ataque de Agilidad contra el mismo atributo del objetivo. En caso de éxito, el aceite cubre al objetivo hasta que invierta al menos un minuto en limpiarse. Si el objetivo cubierto de aceite sufre daño proveniente de un relámpago o el fuego, se incendiará, sufriendo 1d6 daño por ronda durante 1d6 rondas. La criatura afectada puede usar una acción para extinguir las llamas.

ANTORCHA

Puedes usar una acción para encender una antorcha, que ilumina una esfera de 5 metros de radio a su alrededor y dura 1 hora.

CERILLAS

Puedes encender una cerilla contra cualquier superficie sólida como actividad menor en tu turno. La cerilla convierte la oscuridad en sombras en un radio de 1 metro a su alrededor. Dura 1 ronda.

KIT DE AVENTURERO

Este objeto incluye una mochila, un petate, un conjunto de cubiertos, yesca y pedernal, tres antorchas, un rollo de cuerda (20 metros), un gancho, raciones para una semana y un odre con agua.

LÁMPARA

Puedes usar una acción para encender una lámpara de aceite. Una lámpara de aceite encendida ilumina un área de 20 metros con forma de cono y dura 4 horas con una carga de aceite completa.

LINTERNA

Puedes usar una acción para encender una linterna o foco de aceite. Una linterna encendida ilumina un radio de 10 metros a su alrededor y dura 4 horas con una carga completa de aceite.

VELA

Puedes usar una acción para encender una vela.

EQUIPO PERSONAL

Objeto	Precio	Disponibilidad
Aljaba o caja de virotes	5 cent.	Común
Antorcha	5 cent.	Común
Baraja de cartas	3 cent.	Poco frecuente
Barril	2 pc	Común
Baúl (madera)	4 pc	Poco frecuente
Bolsa	1 pc	Común
Caja de cigarros	1 pc+	Común
Caja de pergaminos	2 pc	Poco frecuente
Caja metálica	5 pc	Poco frecuente
Cantimplora	1 pc	Común
Cazuela	1 pc	Común
Cerillas	5 pc	Poco frecuente
Cubiertos	5 cent.	Poco frecuente
Dados o baraja de cartas	2 cent.	Poco frecuente
Espejo de plata pequeño	1 cp	Raro
Esposas	5 pc	Poco frecuente
Estaca de hierro grande	1 pc	Común
Estuche de pergaminos	2 pc	Poco frecuente
Frasco de aceite	1 pc	Común
Gancho	1 pc	Poco frecuente
Kit de aventurero	1 cp	Común
Lámpara	1 cp	Poco frecuente
Linterna	5 cp	Poco frecuente
Mapa	1 cp	Poco frecuente
Manta	1 pc	Común
Martillo (10 clavos)	1 pc	Poco frecuente
Mochila	1 pc	Común
Odre (agua)	1 pc	Común
Pértiga (3 m)	1 pc	Común
Petate	2 pc	Común
Pipa	2 pc	Poco frecuente
Raciones (1 semana)	1 pc	Común
Rollo de cuerda (20 m)	1 pc	Poco frecuente
Saco	5 cent.	Común
Tabaco de pipa	1 pc+	Común
Tienda (2 personas)	5 pc	Poco frecuente
Vela	1 cent.	Poco frecuente
Yescas	1 pc	Común

Una vela encendida ilumina un radio de 1 metro a su alrededor y dura 1 hora.

ATUENDOS Y ACCESORIOS

Se da por sentado que los presentes objetos son de calidad y materiales estándar. La ropa básica incluye lo que sea que la gente se ponga allí donde se adquiera. Puedes describir tu ropa de la forma que prefieras.

ROPA

Un conjunto de ropa incluye camisa, pantalones o falda, ropa interior, calcetines de lana, zapatos de cuero y un cinturón o faja. Los cortes y estilos varían según las regiones. Los materiales y las calidades varían también según el precio y la funcionalidad. Pueden incluirse en el precio accesorios adicionales cuando sea apropiado. El apartado **Armadura y ropa** describe las reglas relativas a llevar ropa.

ATUENDOS Y ACCESORIOS

Objeto	Precio	Disponibilidad
Abrigo de invierno	1 cp	Común
Anteojos	5 cp	Raro
Bolsa de mano	1 cp	Poco frecuente
Calzones de seda	8 pc	Poco frecuente
Camisa fina	1+ cp	Raro
Camisa	1 pc	Común
Capa	5 pc	Común
Chaleco	3 pc	Común
Chaqueta ligera	5 pc	Común
Chistera	8 pc	Poco frecuente
Cinturón	1 pc	Común
Gabán	1 cp	Poco frecuente
Gorro	5 cent.	Común
Guantes de trabajo	1 pc	Común
Guantes finos	1 cp	Raro
Joyas	1+ cp	Raro o exótico
Pantalones básicos	2 pc	Común
Pantalones finos	2+ cp	Raro
Ropa básica	5 pc	Común
Ropa de artista	7 pc	Poco frecuente
Ropa de cortesano	5 cp	Raro
Ropa de frío	8 pc	Poco frecuente
Ropa de realeza	25 co	Exótico
Ropa de trabajo	3 pc	Común
Ropa noble	5 co	Exótico
Sombrero (bueno)	1 cp	Raro
Sombrero de señora	1 cp	Poco frecuente
Traje a medida	4 cp	Poco frecuente
Traje de segunda mano	1 cp	Poco frecuente
Traje elaborado	5+ cp	Raro
Traje sencillo	5 pc	Poco frecuente
Uniforme	5 pc	Poco frecuente
Vestido básico	5 pc	Común
Vestido elegante	5+ cp	Raro
Vestiduras	1 cp	Poco frecuente
Zapatos de cuero	2 pc	Común
Zapatos finos	2 cp	Raro

HERRAMIENTAS

Los personajes necesitan herramientas para hacer uso de algunas profesiones y talentos, así como lanzar los conjuros de ciertas tradiciones. A continuación tienes las descripciones de las herramientas con particularidades o reglas especiales.



AGUA BENDITA

Puedes atacar con agua bendita, arrojándosela a una criatura u objeto que se encuentren a tu alcance. Haz una tirada enfrentada de ataque con Agilidad. Si tienes éxito, salpicas al objetivo con el agua y este sufre 1 punto de daño por punto de Corrupción. Si el objetivo es un demonio, diablo, hada, espíritu o no muerto, sufre 1d6 puntos de daño más 1 punto por punto de Corrupción que tenga.

BOLA DE CRISTAL

Un orbe de cristal de 7 centímetros, importante a la hora de usar ciertos conjuros de Adivinación.

BOTIQUÍN

Puedes usar un botiquín para tratar las heridas de una criatura que esté a tu alcance. Para ello, gastas un uso del botiquín y haces una prueba de Intelecto. Si el objetivo está moribundo, la prueba tiene 1 desventaja. En caso de éxito, la víctima recupera 1 punto de daño.

CATALEJO

Observar a través de este instrumento óptico aumenta objetos distantes cinco veces.

GANZÚAS

Puedes usar una acción para forzar una cerradura que esté a tu alcance con unas ganzúas. Normalmente, la tarea lleva un minuto de labor continua para lograrse, tiempo durante el cual deberás concentrarte. Al finalizar la labor, haz una prueba de Intelecto con 1 o más desventajas, dependiendo de la calidad de la cerradura. En caso de éxito, consigues forzarla.

HERRAMIENTAS

Objeto	Precio	Disponibilidad
Acebo y muérdago	1 pc	Común
Agua bendita	3 cp	Raro
Bola de cristal	1 co	Exótico
Botiquín	5 cp	Poco frecuente
Catalejo	100 co	Exótico
Ganzúas	1 cp	Raro
Garrote	1 cent.	Común
Instrumento mágico	1 cp	Poco frecuente
Instrumento musical	1+ cp	Raro
Instrumentos de navegación	2 cp	Exótico
Kit de alquimista	5 cp	Exótico
Kit de disfraz (6 usos)	5 cp	Raro
Kit de escritura	1 cp	Raro
Kit de herramientas	1 cp	Común
Kit de sanador (6 usos)	5 cp	Poco frecuente
Kit de tortura	2 cp	Poco frecuente
Lupa	1 cp	Exótico
Nudilleras	1 cp	Común
Palanca	2 pc	Común
Red	5 pc	Común
Reloj de arena	1 cp	Raro
Símbolo sagrado	5 pc	Común
Veneno	5 cp	Raro

GARROTE

Puedes usar el garrote cuando agarras a una criatura cuyo tamaño no sea superior al tuyo en 1 o más. Debes manejar el garrote con ambas manos. Si tienes éxito en tu tirada de ataque, el objetivo sufre 1d6 puntos de daño debido al cordel que se le aprieta alrededor del cuello y queda apresado. Si el objetivo intenta escapar, su tirada de ataque sufre 1 desventaja.

INSTRUMENTO MÁGICO

Un instrumento mágico es un objeto que sirve para lanzar un conjuro. Puede ser un athame (un cuchillo místico, un caldero, un cristal, un fetiche, una calavera con runas esculpidas, un medallón con un pentáculo o una varita). Los instrumentos mágicos también abarcan objetos de adivinación, como cartas, dados, bastones con muescas, etc.

INSTRUMENTO MUSICAL

Este objeto abarca una amplia variedad de instrumentos de percusión, viento y cuerda. El DJ establece el precio en función del tipo de instrumento que se busque. Los instrumentos más exóticos cuestan 1 co o más.

INSTRUMENTOS DE NAVEGACIÓN

Esta caja incluye un sextante y un astrolabio, además de brújula, mapas y demás herramientas útiles para la navegación.

KIT DE ALQUIMISTA

Necesitas un kit de alquimista para elaborar pociones, crear venenos u otros objetos especiales.

KIT DE DISFRAZ

Usas un kit de disfraz para confeccionarte uno, ya sea para ti o para una criatura que lo desee y esté a tu alcance. Puedes dedicar una acción para gastar un uso del kit y empezar a disfrazar a la criatura objetivo. Hace falta 1 minuto de trabajo para completar el disfraz.

El disfraz puede aumentar o reducir la altura de la criatura en unos pocos centímetros, ajustar su peso hasta en un 25% de lo normal, cambiar el color del pelo y la piel, añadir u ocultar rasgos distintivos o hacer que el objetivo parezca de un género o linaje distinto al suyo. Sin embargo, un disfraz no es suficiente para que una criatura usurpe la personalidad de otra.

Una vez creado, el disfraz sigue siendo efectivo mientras se lleve puesto o la criatura se exponga a algo que lo deteriore (agua, fuego, una ventisca). Una criatura suspicaz puede reconocer el embuste empleando una acción para realizar una prueba con éxito de Percepción.

KIT DE HERRAMIENTAS

Un conjunto de herramientas que sirven para el desempeño de una profesión.

KIT DE SANADOR

Puedes usar un kit de sanador para atender las heridas de una criatura que se encuentre a tu alcance. Gasta un uso del kit para realizar una prueba de Intelecto. Si el objetivo está moribundo, la tirada tiene 1 desventaja. Si tienes éxito, el objetivo recupera 1 punto de daño.

KIT DE TORTURA

Puedes usar una acción para usar estas herramientas sobre una criatura que esté a tu alcance. Debes concentrarte durante 10 minutos, tiempo durante el cual empleas el material del kit para dañar a la criatura, que debe estar presente en todo momento (normalmente porque está inmovilizada de alguna manera). Al final de los 10 minutos, haz una tirada de ataque enfrentada de Voluntad. Puedes escoger causar daño al objetivo durante la tortura. Este sufre 1d6 y tu tirada de ataque tiene 1 ventaja. Si tienes éxito, puedes formular una pregunta al objetivo. Este debe responder con sinceridad o inventarse algo si no conoce la respuesta.

LUPA

Una lupa proporciona 1 ventaja a las pruebas de Percepción realizadas para buscar objetos ocultos, rastros o pistas,

NUDILLERAS

Las nudilleras metálicas se venden en pares. Cuando las llevas puestas, tus ataques desarmados causan 1 punto de daño adicional. Puedes comprar nudilleras de plata como si fuesen armas de mano mala.

COMIDA Y ALOJAMIENTO

Artículo	Precio	Disponibilidad
Alojamientos	1+ pc/noche	Común
Cerveza, pinta	1 a 2 cent.	Común
Comida exquisita	5 pc	Raro
Comida ligera	3 cent.	Común
Comida normal	5 cent.	Común
Forraje	4 cent.	Común
Hidromiel, pinta	4 cent.	Común
Licor barato	2 pc	Común
Licor caro	1 cp	Poco frecuente
Licor normal	5 pc	Común
Opio	5 pc	Poco frecuente
Vino bueno	2d6 pc	Poco frecuente
Vino exquisito	2d6 cp	Raro
Vino normal	4 cent.	Común

ANIMALES Y MATERIAL AFÍN

Artículo	Precio	Disponibilidad
Bocado y bridas	1 pc	Común
Perro (animal pequeño)	2 pc	Común
Arnés	1 pc	Común
Halcón (animal diminuto, volador)	1 cp	Exótico
Caballo, mula, pony	2 cp	Común
Silla (de montar)	5 pc	Poco frecuente
Alforja	2 pc	Poco frecuente
Manta de silla	1 pc	Poco frecuente
Caballo de guerra	10 co	Raro

PALANCA

La palanca te proporciona 1 ventaja a las pruebas de Fuerza para abrir puertas, cajas u otros objetos que puedan abrirse o cerrarse.

RED

Puedes atacar con una red arrojándosela a una criatura u objeto de Tamaño 2 o inferior que se encuentre a corta distancia. Haz una tirada de ataque con Fuerza contra la Agilidad del objetivo. Si tienes éxito, la red envuelve al objetivo, el cual queda ralentizado. Mientras sufra esta aflicción, las tiradas de ataque y las pruebas de Agilidad del objetivo tienen 1 desventaja. Una criatura ralentizada por una red puede usar una acción para cortar la red, lo cual la dejará inservible, o para quitársela con una prueba exitosa de Agilidad. Otra criatura puede usar una acción para quitar la red, lo cual también pone fin a la aflicción.

RELOJ DE ARENA

Un estrecho cuello conecta las dos bolas de cristal que conforman el reloj de arena, permitiendo que esta pase de uno a otro. Ha de transcurrir aproximadamente una hora para que la bola superior se vacíe por completo.

VENENO

Puedes usar una acción para aplicar veneno a un arma de filo o punta; impregnar hasta tres flechas, virotes o dardos; o verterlo en comida o bebida.

El veneno aplicado a armas y proyectiles permanece activo durante 1 hora o hasta que inflija daño. Una criatura que sufra daño por un arma o proyectil debe superar una prueba de Fuerza. Si falla, queda envenenada durante 1 minuto. Si la criatura ya estaba envenenada, sufre 1d6 puntos de daño adicional.

Una criatura que consuma alimentos o bebidas envenenadas debe superar una prueba de Fuerza con 1 desventaja. Si falla, sufre 1d6 puntos de daño y queda envenenada durante 1 minuto. Si ya estaba envenenada por el consumo de alimentos o bebidas, sufre 3d6 puntos de daño adicional.

Una criatura envenenada de esta manera debe superar una prueba de Fuerza al final de cada ronda. Si falla, sufre 1d6 puntos de daño. Tres éxitos sirven para eliminar esta aflicción.

COMIDA Y ALOJAMIENTO

Posadas, albergues y muchas tabernas ofrecen alojamiento a los viajeros.

ANIMALES Y MATERIAL AFÍN

Puedes comprar animales para transportar tu equipo, luchar a tu lado o como compañeros. Las mascotas y animales pequeños pueden adquirirse por unos pocos centavos.



PERSONAL

Puedes contratar compañeros para que hagan tareas por ti o, en ocasiones, para que te acompañen en tus aventuras. El DJ dispone de mecánicas para estos personajes en el **Capítulo 10**.

PLEBEYO

Criados, portadores de antorchas, trabajadores y mozos de cuadra realizan las tareas para las que se les ha contratado.

PROFESIONAL

Alquimistas, herreros, joyeros y eruditos realizan únicamente las tareas para las que son contratados y han recibido formación.

MERCENARIO

Los mercenarios son soldados profesionales que luchan por dinero. Pueden dejarte tirado si abusas de ellos, les obligas a asumir riesgos innecesarios o reciben cualquier otro maltrato.

PERSONAL

Tipo	Precio por semana
Mercenario	5 cp
Plebeyo	5 pc
Profesional	1 cp.

POCIONES

Las pociones son brebajes mágicos elaborados por boticarios o alquimistas.

USO DE LAS POCIONES

Puedes usar una acción para beber una poción o administrársela a una criatura indefensa, inconsciente o que lo consienta y que esté a tu alcance. La poción surte efecto al final de la ronda en la que fue consumida.

INYECCIÓN DE LAS POCIONES

Puedes adquirir pociones en jeringuillas aumentando el precio en 1 cp. Puedes usar una acción o reacción durante tu turno para inyectar la poción a una criatura indefensa, inconsciente o que lo consienta y que esté a tu alcance. La poción surte efecto inmediatamente.

DESCRIPCIÓN DE LAS POCIONES

A continuación tienes la descripción de los efectos de las distintas pociones.

POCIÓN DE ALERTA

Esta poción es un líquido de aspecto lechoso y aroma especiado. Al surtir efecto, todas las pruebas de Percepción de la criatura se benefician de 1 ventaja durante 2d6 horas. La criatura no puede descansar hasta que la poción pierda sus efectos.

POCIONES

Poción	Precio	Disponibilidad
Alerta	5 cp	Raro
Antitoxina	5 cp	Raro
Crecimiento	5 cp	Exótico
Curativa	2 cp	Poco frecuente
Invisibilidad	1 co	Exótico
Juventud fugaz	1 co	Exótico
Panacea	10co	Exótico
Resistencia al fuego	5 cp	Raro
Visión	5 cp	Exótico

POCIÓN ANTITOXINA

Este fluido, de un llamativo color verde, apesta. Cuando se activa el efecto de esta poción, la criatura que la ha tomado elimina la aflicción envenenado y, durante la siguiente hora, todas las pruebas para resistir envenenamientos tienen 1 ventaja.

POCIÓN CURATIVA

Este claro líquido mágico huele ligeramente a alcohol. Al surtir efecto, la criatura recupera tantos puntos de daño como su tasa de curación.

POCIÓN DE CRECIMIENTO

Este denso brebaje verde huele a levadura y tiene un sabor amargo. Cuando se activa el efecto de esta poción, la criatura que la ha tomado, junto con todo lo que lleve encima, aumenta hasta Tamaño 2 o en un punto de Tamaño más si ya es de Tamaño 2 o superior. Obtiene una bonificación a la Salud equivalente a 2d6 y sus ataques con armas causan 1d6 puntos de daño adicional. Cualquier cosa que se le caiga a la criatura y haya sido afectado por la poción recupera su Tamaño normal instantáneamente. El efecto se disipa a los 1d6 minutos.

POCIÓN DE INVISIBILIDAD

Este líquido claro no desprende sabor ni olor. Cuando se activa el efecto de esta poción, la criatura que la ha tomado se vuelve invisible. El efecto se disipa a las 1d6 horas o inmediatamente después del primer ataque que realice estando invisible.

POCIÓN DE JUVENTUD FUGAZ

Este líquido rosa tiene un sabor dulce y huele a flores. Cuando se activa su efecto, la criatura que lo ha tomado se recupera de tantos puntos de daño como su tasa de curación y aparenta estar en la flor de la vida durante 2d6 días.

POCIÓN DE PANACEA

Esta poción de tono rosado tiene un olor dulce. Cuando se activa su efecto, la criatura que la ha tomado elimina todas las aflicciones enfermo y envenenado y recupera tantos puntos de daño como su tasa de curación.

POCIÓN DE RESISTENCIA AL FUEGO

Este líquido de intenso color rojo tiene un olor acre. Cuando se activa su efecto, la criatura que la ha tomado sufre la mitad de daño por fuego y calor durante 1 hora.

POCIÓN DE VISIÓN

Este negro líquido, denso y alquitranado sabe muy mal y huele peor. Cuando se activa su efecto, la criatura que lo ha tomado puede ver en zonas oscurecidas por las sombras o la propia oscuridad como si estuviesen iluminadas hasta su distancia de visión normal. El efecto se disipa a los 3d6 minutos.

SORTILEGIOS

Un sortilegio es magia escrita en un pergamino, grabada en una tablilla de cera o pintada en una pieza de cerámica.

CREACIÓN DE SORTILEGIOS

Puedes crear el sortilegio de un conjuro que hayas aprendido o copiar uno que ya poseas. En cualquier caso, debe contar con un kit de escritura, tintas especiales que valgan por lo menos la mitad del precio del sortilegio y una superficie en la que escribir. Su confección lleva una hora.

USO DE SORTILEGIOS

Usas un sortilegio cuando lo lees en voz alta, proceso que también lo agota. Puedes leerlo independientemente del idioma en el que fuera escrito ya que la propia magia hace que el texto resulte legible. Si tu Poder supera el nivel del conjuro, gastas el lanzamiento y resuelves sus efectos. Si tu Poder es igual o inferior al nivel del conjuro, haz una prueba de Intelecto, aplicando 1 desventaja por punto de diferencia entre el nivel del conjuro y tu Poder. Así, si tienes Poder 1 e intentas lanzar un conjuro de nivel 4, se te impondrán 3 desventajas a la prueba. En caso de éxito, lanzas el conjuro como se menciona más arriba. En caso de fracaso, el intento es fallido y el sortilegio se echa a perder.

SORTILEGIOS

Nivel de conjuro	Precio	Disponibilidad
Nivel 0	1 cp	Poco frecuente
Nivel 1	5 cp	Poco frecuente
Nivel 2	1 co	Raro
Nivel 3	5 co	Raro
Nivel 4	10 co	Exótico
Nivel 5	50 co	Exótico
Nivel 6	100 co	Exótico
Nivel 7	250 co	Permiso del DJ
Nivel 8	500 co	Permiso del DJ
Nivel 9	1.000 co	Permiso del DJ
Nivel 10	5.000 co	Permiso del DJ



Magia

La magia hace posible lo imposible. Es el caos que fuerza los límites impuestos por el orden, el potencial que reside en todas las cosas. La magia lo impregna todo, invisible, impalpable, aguardando las órdenes de aquellos individuos con el poder para dominarla. Este capítulo describe las formas más habituales que tiene la magia de manifestarse en el mundo.

En su verdadera forma, la magia es caótica e impredecible. Solo cuando la manipula un ser con talento mágico puede materializar su voluntad y producir el resultado deseado en la forma de un conjuro.

Todas las criaturas tienen el potencial para usar la magia, que en el juego se mide en términos de Poder. La fuente de la capacidad mágica varía de un individuo a otro: una antigua reliquia, talento innato, formación académica, fe en un dios lejano u otras innumerables posibilidades.

Dioses y monstruos

Si los dioses existen, en el mejor de los casos son seres sobrenaturales indiferentes. Aun así, aquellos que juran servir a uno o más dioses pueden obtener su poder de la fe. Cuando lanzan conjuros, echan mano de sus creencias para dominar la magia y producir el efecto deseado.

Otras entidades sobrenaturales atraen a devotos siervos tanto como los seres divinos. La Reina de las Hadas de Alfheim, la temida Dama Oscura, el Gran Dragón y, por supuesto, el Rey Demonio cuentan con acérrimos seguidores que, a través de la devoción, manejan la magia en nombre de estos seres de inmenso poder.

Herencia mágica

Algunos individuos descubren su propio potencial para controlar la magia. Esta capacidad a menudo yace oculta hasta ser revelada en un momento de extremada tensión emocional, como el dolor, la pérdida o el terror.

Objetos de poder

Algunos objetos pueden proporcionar poder mágico a aquellos que los llevan encima. Entre otras cosas, un objeto de poder puede ser un libro antiguo, un bastón o una varita, una bola de cristal, un juguete, una espada extraída de la piedra o una estatuilla arrancada de una tumba. Aquellos que portan estos objetos obtienen el poder y el conocimiento necesarios para lanzar conjuros o potenciar dones mágicos ya existentes. En ocasiones, un objeto de poder es una reliquia. Otras veces es simplemente la fuente del poder de un personaje.

Erudición

Muchos usuarios de la magia desarrollan sus técnicas a través del estudio y la formación. En la cúspide del Imperio, existían academias mágicas que entrenaban a sus estudiantes por todas las grandes ciudades. La

más importante de todas era la Torre Arcana, que sigue erigiéndose hacia el cielo, dominando la vieja capital imperial de Caecras. En las zonas rurales, brujas y brujos, entre otros, acogen a aprendices para pasar el testigo de lo que han aprendido a una nueva generación.

TRADICIONES DE LA MAGIA

Todos los conjuros pertenecen a alguna **tradición.** Cada tradición describe una categoría de efectos mágicos que comparten características comunes. La tradición de Fuego, por ejemplo, abarca todos los conjuros que sirven para crear, manipular o interactuar de alguna manera con el fuego y el calor. Los conjuros de Vida curan a los heridos y a los afligidos.

ATRIBUTOS ASOCIADOS

Las tradiciones descritas en este libro están asociadas con el Intelecto o la Voluntad. Usas el atributo asociado a la tradición correspondiente cuando realizas una prueba o una tirada de ataque como parte del lanzamiento de uno de los conjuros de la tradición. La tabla de **Tradiciones por atributo** enumera las tradiciones descritas en este libro y sus atributos asociados.

DESCUBRIR TRADICIONES

Para lanzar los conjuros asociados a una tradición, tienes que **descubrir** dicha tradición. Puedes aprenderla gracias a un polvoriento tomo en una biblioteca perdida, seguir las enseñanzas de un maestro o recibir la revelación de parte de alguno de los genios efímeros.

Si tu senda te permite descubrir alguna tradición mágica, será la propia descripción la que te indique cuándo puede ser. El descubrimiento indica que has aprendido las técnicas fundamentales necesarias para lanzar conjuros de esa tradición, representadas por uno de sus conjuros de nivel 0.

TRADICIONES DE LA MAGIA OSCURA

Ciertas tradiciones revelan terribles secretos conocidos como **magia oscura.** Recibes 1 punto de Corrupción cada vez que descubres una tradición de magia oscura. Asimismo, cada vez que aprendes un conjuro de una de estas tradiciones tiras 1d6. Si el número obtenido es inferior al total de conjuros de magia oscura que ya has aprendido, ganas 1 punto de Corrupción.

Sin embargo, cada conjuro de magia oscura que aprendas te proporciona 1 ventaja en las pruebas que realices para evitar ganar Locura.

CONJUROS

Un conjuro es un efecto mágico codificado en el mundo con un desenlace predecible (o casi) siempre que es lanzado. Cualquiera que haya descubierto una tradición a la que

TRADICIONES POR ATRIBUTO

Intelecto	Voluntad
Adivinación	Agua
Arcana	Aire
Batalla	Alteración
Encantamiento	Atávica
Ilusión	Canción
Invocación	Caos
Maldición*	Celestial
Nigromancia*	Destrucción
Prohibida*	Fuego
Protección	Naturaleza
Runa	Teúrgia
Sombra	Tierra
Tecnomancia	Tormenta
Teleportación	Transformación
Tiempo	Vida

*Indica que es magia oscura. Consulta **Tradiciones de la magia oscura** para conocer las reglas especiales.

pertenezca un conjuro específico, o que lo lea en forma de sortilegio, (consulta el **Capítulo 6**) puede lanzarlo.

APRENDER CONJUROS

Si tu senda te permite usar la magia, su descripción te indicará cuándo puedes aprender un nuevo conjuro. Cuando la senda te inste a ello, escoge un conjuro de entre las tradiciones que hayas descubierto hasta el momento y cuyo nivel sea igual o inferior a tu valor de Poder.

INTERCAMBIAR CONJUROS

Siempre que aprendas un nuevo conjuro, puedes intercambiar uno que ya conozcas por otro del mismo nivel o inferior, o puedes descubrir una tradición nueva. Tales ajustes reflejan la naturaleza voluble de la magia y el desarrollo de las cualidades de tu personaje.

LANZAR UN CONJURO

Lanzas un conjuro que hayas aprendido de acuerdo con el siguiente proceso:

- **Pronuncia las palabras.** A menos que se especifique lo contrario en la descripción de la tradición, para lanzar el conjuro debes pronunciar una palabra o frase mística. Si te es imposible hablar, no puedes lanzarlo.
- **Lleva contigo el instrumento.** Para lanzar un conjuro, debes contar con un instrumento mágico. Un instrumento puedes ser una varita, un amuleto, un símbolo sagrado, un cuchillo de sacrificio, un tomo o cualquier cosa que te resulte importante. Para transformar un objeto en instrumento mágico, debes concentrarte al menos durante una hora, tiempo durante el cual mantendrás el contacto con el objeto. Al final de este periodo, el instrumento se armoniza contigo hasta que decidas armonizarte con otro instrumento.
- **Usa una acción.** Para lanzar un conjuro, tienes que usar una acción. Algunos conjuros pueden lanzarse

LANZAMIENTOS

Poder	—Lanzamientos por nivel de conjuro— 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
1	2	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	3	2	1	—	—	—	—	—	—	—	—
3	4	2	1	1	—	—	—	—	—	—	—
4	5	2	2	1	1	—	—	—	—	—	—
5	6	3	2	2	1	1	—	—	—	—	—
6	7	3	2	2	2	1	1	—	—	—	—
7	8	3	2	2	2	1	1	1	—	—	—
8	9	3	3	2	2	2	1	1	1	—	—
9	10	3	3	3	2	2	1	1	1	1	—
10	11	3	3	3	3	2	1	1	1	1	1

mediante una reacción, mientras que otros requieren que te concentres durante un determinado tiempo.

- **Gasta el lanzamiento.** Cuentas con un número limitado de lanzamientos por cada conjuro que aprendas. Tu valor de Poder determina el número de lanzamientos que tienes por nivel de conjuro, tal como se muestra en la tabla de **Lanzamientos**. Por ejemplo, si tienes Poder 2 y conoces dos conjuros de nivel 0, uno de nivel 1 y otro de nivel 2, cuentas con tres lanzamientos para cada conjuro de nivel 0, dos para el de nivel 1 y uno para el de nivel 2.

  Debes contar con al menos un lanzamiento sin gastar para usar el conjuro. Una vez lanzado con éxito el conjuro, se anota el gasto del lanzamiento.

RECUPERAR LANZAMIENTOS GASTADOS

Recuperas todos los lanzamientos gastados de tus conjuros cuando haces un descanso y meditas, estudias o realizas una ceremonia o ritual al menos durante 1 minuto.

DESCRIPCIÓN DE LOS CONJUROS

Todas las entradas de los conjuros emplean este formato o una variante del mismo.

NOMBRE	TIPO DE TRADICIÓN #

Requisito: cualquier requisito para lanzar el conjuro.
Objetivo o área: [número y tipo] del objetivo o [forma y tamaño] del área dentro de una [distancia].
Duración: #rondas/minutos/horas/días/otro/permanente.

Descripción del efecto (prueba o tirada de ataque).
Reacción/Sacrificio/Permanencia
Tirada de ataque 20+: efecto adicional.

PRIMERA LÍNEA

La primera línea de cualquier conjuro incluye su nombre, la tradición a la que pertenece, el tipo y el nivel (representado por un número que oscila entre 1 y 10).

Los conjuros pueden ser de dos tipos: de **ataque** o de **utilidad**. Los conjuros de ataque tienen efectos nocivos y su lanzamiento cuenta como un ataque. Los conjuros de utilidad tienen, por su parte, una amplia variedad de usos.

REQUISITO

Si debes emplear materiales especiales o hacer algo concreto para lanzar el conjuro, hallarás la información pertinente en este apartado.

OBJETIVO

Un conjuro puede requerir de un objetivo, sean criaturas, objetos o cualquier otra cosa (como un punto concreto en el espacio). Esta línea especifica los objetivos a los que afecta.

Si un conjuro solo te afecta a ti como objetivo, esta línea no tendrá contenido.

CONCIENCIA DE SITUACIÓN

Debes ser consciente de una criatura u objeto para designarlos como objetivos de un conjuro; el objetivo no puede estar escondido. Algunos conjuros requieren que puedas ver a los objetivos.

APUNTARTE A TI MISMO

Cuando un conjuro especifica un objetivo, puedes designarte a ti mismo siempre que reúnas los requisitos establecidos a tal efecto.

OBJETIVO INVOLUNTARIO

Si bien los conjuros de utilidad suelen tener un efecto beneficioso, puede que el objetivo designado no desee serlo. Si tratas de lanzar un conjuro de utilidad sobre un objetivo involuntario, tendrás que hacer una tirada de ataque con el atributo asociado a la tradición contra la Agilidad del otro. Si tienes éxito, el objetivo es afectado por el conjuro.

OSCURIDAD

Si un conjuro de ataque te indica que designes un objetivo que puedas ver, pero en este caso está en una zona de oscuridad, tu tirada de ataque estará sujeta a 1 o más desventajas en función del grado de oscuridad (consulta **Oscuridad** en el **Capítulo 2**).

COBERTURA

Cuando lanzas un conjuro de ataque contra la Defensa o Agilidad de una criatura a cubierto, la tirada tiene 1 o más

desventajas en función del nivel de cobertura (consulta **Atacar con arma a distancia**, en el **Capítulo 2**). Debes contar con una línea sin obstáculos hasta el objetivo, a menos que la descripción del conjuro indique lo contrario.

Si un conjuro permite que se resistan sus efectos mediante una prueba de Agilidad, el objetivo puede beneficiarse de una posible cobertura. Media cobertura concede 1 ventaja y tres cuartos de cobertura, 2 ventajas. Un objetivo con cobertura total no puede verse afectado por el conjuro, a menos que el efecto pueda sortearla y alcanzarlo. Los materiales frágiles, como las telas, el cristal y el papel no proporcionan cobertura si el DJ lo considera oportuno.

Designar objetos como objetivos

Salvo que la descripción del conjuro establezca lo contrario, un conjuro orientado a un objeto sólo tendrá efecto si estás usándolo o lo llevas encima, o bien sea un objeto que lo lleve encima otra criatura o que nadie lo esté usando.

Área

Algunos conjuros no afectan a un objetivo, sino a un espacio definido por su área. Un área puede ser una línea, un cono, un cubo, un cilindro, una esfera o una zona especial definida en el propio epígrafe.

Punto de origen

Todos los efectos de área tienen un punto de origen de tu elección, dentro del alcance especificado por el propio conjuro. Este punto es donde se centra el área o desde donde se origina. Si usas un mapa cuadriculado como referencia visual, el punto de origen siempre es una intersección.

Tamaño y forma

Este epígrafe describe el tamaño y forma del área del conjuro. El área siempre conforma el espacio abierto en el que es lanzado. Por ejemplo, si el efecto es un cubo de gas venenoso de 8 metros de lado, y lanzas el conjuro en un espacio más pequeño, el efecto llenaría el espacio disponible y no se extendería más allá.

Siempre puedes elegir reducir área de un conjuro. Por ejemplo, si un conjuro afecta a un cubo de 4 metros de lado, puedes optar por que el cubo solo tenga 2 metros de lado.

Cuando las reglas describen un área de espacio, esta debe estar abierta, a saber, no ocupada completamente por criaturas u objetos.

- ***Conos:*** se extienden a partir del punto de origen. Por cada metro de extensión del cono, aumenta otro metro en altura y anchura. Así, un cono de 3 metros de longitud tendría 1 de ancho y alto el primer metro, 2 en el segundo y tres en su alcance máximo.
- ***Líneas:*** se extienden desde su punto de origen manteniendo una anchura constante. También pueden tener altura para producir un efecto muro. Algunas líneas son *moldeables*, lo que te permite girarlas en ángulos de 90 grados. Puedes cambiar la dirección de la línea una vez por cada metro de longitud.
- ***Cilindros:*** al igual que las ***esferas***, se centran en el punto de origen y se extienden en todas direcciones. Los ***cubos*** también se extienden desde el punto de origen, que puede hallarse en una esquina o lateral del cubo.

Cobertura y oscuridad

Las criaturas y objetos presentes en zonas afectadas por algún conjuro no se benefician de las zonas de oscuridad.

Una criatura u objeto que se halle en el área de un conjuro puede beneficiarse de las coberturas empleando una prueba de Agilidad para resistirse a su efecto si dicha cobertura se encuentra entre aquella y el punto de origen de dicho conjuro. Media cobertura otorga 1 ventaja y tres cuartos de cobertura 2 ventajas a la tirada. Un objetivo totalmente cubierto no puede ser afectado por el conjuro, a menos que su efecto logre sortear la cobertura y llegar hasta él. Una cobertura frágil puede no ofrecer protección alguna, a discreción del DJ.

Propagación

Si la descripción de un conjuro indica que puede propagarse en un área determinada, sus efectos pueden sortear los obstáculos hasta alcanzar la distancia máxima del área. Las criaturas presentes en el área de tales conjuros no pueden beneficiarse de la cobertura.

Alcance

El epígrafe de objetivo o área también especifica la distancia del conjuro, a saber, el alcance máximo entre tú y el punto donde el conjuro puede surtir efecto. Consulta **Alcance y distancia**, en el **Capítulo 2**, para saber más acerca de los alcances).

Duración

Este epígrafe indica cuánto dura el efecto del conjuro. Si el efecto es instantáneo, no se indicará nada.

Algunos conjuros de ataque se activan instantáneamente, pero producen efectos duraderos. Estos no tienen epígrafe de Duración.

- **Final de la ronda:** el efecto dura hasta el final de la ronda en la que fue lanzado.
- **1 ronda:** el efecto perdura hasta el final de la siguiente ronda de la que fue lanzado.
- **Concentración:** el conjuro dura normalmente 1 ronda, pero puedes usar la acción de concentrarte para extenderla, tal como se describe en el **Capítulo 2**.

Persistencia

Las criaturas, ilusiones u objetos invocados o creados persisten mientras dure el efecto del conjuro, a menos que sean destruidos antes, y pueden abandonar el área en la que fueron creados a menos que sean de naturaleza inmóvil.

Finalizar un efecto voluntariamente

Puedes usar una acción para finalizar el efecto de un conjuro antes de tiempo.

Efecto

Este epígrafe describe lo que ocurre cuando lanzas el conjuro. Se trata esencialmente de una serie de instrucciones.



Ataque

Muchos conjuros de ataque te instan a que hagas una tirada de ataque con un atributo específico contra la Defensa u otro atributo del objetivo. En tal caso, el conjuro te informa del desenlace en caso de tener éxito. Normalmente, no pasa nada si fallas (la energía mágica no llega a activarse o alcanzar al objetivo). Las tiradas de ataque contra Defensa o Agilidad pueden verse afectadas por la oscuridad y la cobertura.

Daño

Si la tirada de ataque tiene éxito, el objetivo sufre daño, tal como se describe en el efecto del conjuro. El objetivo puede quedar sujeto a otros efectos también.

Una criatura sufre daño debido al efecto de un lanzamiento de conjuro específico solo una vez por ronda. Por ejemplo, una criatura que cruce dos veces un *muro de fuego* en la misma ronda solo sufre el daño derivado de encontrarse en el área del conjuro una vez.

20+ en la tirada de ataque

Algunos conjuros tienen un efecto adicional si el total de la tirada de ataque es de 20 o más y supera el valor del atributo o característica en 5 o más.

Otros efectos

Si el conjuro cuenta con algún efecto adicional sobre el objetivo, se describe en este epígrafe. La descripción del efecto también indica su duración y si es o no instantáneo.

Algunos efectos implican una prueba para resistirse a su efecto. En tal caso, la descripción de dicho efecto indica qué atributo se emplea para la tirada.

Desplazamiento del objetivo

Parte del efecto de algunos conjuros consiste en desplazar al objetivo. A menos que se especifique lo contrario, este desplazamiento se produce en el suelo y no emplea modalidades especiales de movimiento.

Combinación de efectos

Un área u objetivo puede estar sujeto a múltiples conjuros a la vez, pero un conjuro específico solo le afecta una vez, incluso si es lanzado en múltiples ocasiones, y únicamente por el lanzamiento más reciente. Por ejemplo, si lanzas con éxito el conjuro *obligar* contra un objetivo que ya esté bajo los efectos del mismo conjuro lanzado por otro personaje, el segundo efecto sustituiría al primero. Asimismo, si una criatura se encuentra en la zona en la que concurren dos conjuros de *lluvia ácida*, solo sufrirá los efectos del lanzamiento más reciente.

Reacción

Algunos conjuros pueden lanzarse empleando una reacción en vez de una acción. En tales casos, la descripción del conjuro indica qué desencadena la reacción y los posibles cambios en el efecto si se lanza de este modo.

Sacrificio

Algunos conjuros permiten que gastes uno de sus lanzamientos para lanzar otro en su lugar, incluso si ya has

agotado todos los lanzamientos de este o no lo conoces. Este sacrificio requiere el uso de una acción, igual que un lanzamiento normal.

PERMANENCIA

Los efectos de algunos conjuros pueden hacerse permanentes si se realizan unas acciones específicas.

ADIVINACIÓN

La magia de Adivinación revela los posibles futuros y el distante pasado. Aquellos que descubren esta tradición a menudo han nacido con el talento de ver los acontecimientos del pasado y el futuro, o han sido conscientes de ella mediante alguna cualidad psíquica latente. En casos muy excepcionales, la magia de Adivinación es el resultado de un don sobrenatural.

ESPIAR — UTILIDAD DE ADIVINACIÓN 0

Duración: concentración, hasta 1 minuto.

Elige un punto del espacio que puedas ver a larga distancia. Mientras dure el efecto, puedes oír lo que allí pasa como si estuvieras en el sitio.

EPIFANÍA — UTILIDAD DE ADIVINACIÓN 0

Reacción: puedes emplear una reacción para lanzar este conjuro cuando vayas a hacer una prueba o una tirada de ataque. Tira el d20 dos veces y quédate con el resultado más ventajoso.

AUGURIO — UTILIDAD DE ADIVINACIÓN 1

Requisito: debes utilizar instrumentos de adivinación, como naipes, dados, hojas de té o varillas con muescas.
Duración: concentración, hasta 1 minuto.

Mientras estés concentrado, usas tus instrumentos de adivinación para tener un atisbo del futuro. Al final de la duración, haz al DJ una pregunta que pueda responderse con un sí o un no. El Dj debe decir la verdad.

PREDICCIÓN — UTILIDAD DE ADIVINACIÓN 1

Objetivo: una criatura que puedas ver y esté a corta distancia.
Duración: concentración, hasta 1 minuto.

Mientras dure el efecto, cada vez que el objetivo haga una prueba o una tirada de ataque y sea capaz de oírte, la tirada tiene 3 desventajas.

PSICOMETRÍA — UTILIDAD DE ADIVINACIÓN 1

Objetivo: un objeto a tu alcance.

Tocas el objetivo y averiguas 1d6 verdades acerca de él, como identificar a su anterior dueño, si está maldito o poseído, si es mágico, cómo lo obtuvo o lo perdió su anterior dueño o dónde fue fabricado.

QUIROMANCIA — UTILIDAD DE ADIVINACIÓN 2

Objetivo: una criatura a tu alcance.
Duración: concentración, hasta 1 minuto.

Mientras estés concentrado, lees la palma del objetivo. Al final de la duración, revelas algunas pistas acerca de su futuro. El objetivo obtiene seis informaciones que retiene durante 1 hora o hasta que las gaste todas. Cuando haga una prueba o una tirada de ataque, puede gastar una de estas informaciones para obtener 2 ventajas.

OÍDO DE LA VERDAD — UTILIDAD DE ADIVINACIÓN 2

Duración: 1 hora.

Mientras dure el efecto, puedes comprender todos los idiomas hablados y discernir la verdad cuando la escuchas.

VER EL FUTURO — UTILIDAD DE ADIVINACIÓN 3

Duración: 1 minuto.

Mientras dure el efecto, tu movimiento no desencadena ataques libres, todos los ataques en tu contra tienen 2 desventajas y tus pruebas de Agilidad para resistir ataques u otros efectos nocivos tienen 2 ventajas.

LOCALIZAR — UTILIDAD DE ADIVINACIÓN 3

Duración: 1 hora; ver el efecto.

Te concentras durante 1 minuto, período en el que visualizas una criatura u objeto. Puedes visualizar algo específico, como la copa de la que bebió el monarca la última vez, o una categoría general, como una trampa. Cuando termines, y mientras dure el efecto, conoces la localización de la criatura u objeto siempre que te encuentres a media distancia de ella. Mientras dure el efecto, no puede esconderse de ti. Este conocimiento también revela el camino que debes tomar para alcanzarlo. Si varios sujetos encajan en la descripción, conoces la ubicación de cada uno de ellos.



VISIÓN — UTILIDAD DE ADIVINACIÓN 4

Duración: 1 hora; ver el efecto.

Mientras dure el efecto, te beneficias de lo siguiente:

- Ves en áreas oscurecidas por las sombras y la oscuridad como si estuviesen iluminadas.
- Ves a través de cualquier cosa que oculte, disfrace o vuelva las cosas invisibles.
- Ves auras alrededor de los objetos afectados por la magia y reconoces automáticamente la auténtica naturaleza de cualquier cosa creada mediante un conjuro de Ilusión.
- Ves el auténtico aspecto de criaturas afectadas por los conjuros de Transformación.
- Puedes usar una acción para concentrarte y ver a través de obstáculos sólidos. Puedes ver a través de 1 metro de madera, 30 centímetros de piedra y 2,5 centímetros de metal.

CLARIVIDENCIA — UTILIDAD DE ADIVINACIÓN 5

Objetivo: una bola de cristal a tu alcance.
Duración: concentración, hasta 1 hora; ver el efecto.

Tocas el objetivo y te concentras durante 1 minuto, período en el que visualizas un lugar que ya has visto al menos una vez y encaje en un cubo de cerca de 10 metros de lado y se halle a no más de 1 kilómetro de ti. Al final del período, la bola de cristal se llena de niebla y a continuación se despeja para mostrar el lugar que visualizaste. La bola de cristal muestra el lugar para todos los que puedan verla mientras dure el efecto.

AGUA

La magia de Agua controla y moldea los líquidos, los desplaza y altera su estado.

Cuando descubres la tradición, generalmente de la mano de un genio, unas finas escamas recubren tu cuerpo. Tras aprender un conjuro de Agua de nivel 3 o superior, desarrollas agallas bajo las costillas y puedes respirar bajo el agua con la misma facilidad que fuera de ella.

CONGELACIÓN — ATAQUE DE AGUA 0

Objetivo: una criatura a corta distancia.

La temperatura se desploma alrededor del objetivo. Haz una tirada de ataque de Voluntad contra la Agilidad del objetivo. Si tienes éxito, este sufre 1d3 puntos de daño y queda inmovilizado durante 1 ronda.
Tirada de ataque 20+: el objetivo sufre 1d3 puntos de daño adicional.

CREAR AGUA — UTILIDAD DE AGUA 0

Objetivo: una copa, cuenco o recipiente similar que esté a tu alcance.

Tocas el objetivo, el cual se llena de agua limpia y potable.

AHOGAMIENTO — ATAQUE DE AGUA 1

Objetivo: una criatura a corta distancia y que respire.

El agua se acumula en los pulmones (u órgano similar) del objetivo. Este debe realizar una prueba de Fuerza. Si falla, sufre 1d6+2 puntos de daño y queda mermado. Al final de cada ronda que pase mermado de este modo, deberá realizar una prueba de Fuerza con 1 ventaja, eliminando la aflicción en caso de éxito. Al cabo de tres fallos, el objetivo se ahoga y muere.

EXPLOSIÓN DE HIELO — ATAQUE DE AGUA 1

Área: un cono de 3 metros de largo que se origina en un punto a tu alcance.

Lanzas afilados fragmentos de hielo que causan 2d6+2 puntos de daño a cualquier cosa que esté en el área, o la mitad si superan una prueba de Agilidad. El suelo del área se vuelve terreno complicado, condición que dura 1 ronda.

LA FUENTE DE LA VIDA — UTILIDAD DE AGUA 1

Área: un hemisferio de 2 metros de radio centrado en un punto del suelo a corta distancia.
Duración: 1 minuto.

Las aguas sanadoras oscurecen parcialmente el área por la duración del efecto. Todas las criaturas vivas en el área no necesitan beber agua hasta hacer un descanso. Además, cuando una criatura en el área se cura de algún daño, recupera 1d3 puntos adicionales.

GÉISER — ATAQUE DE AGUA 2

Área: un círculo de 5 metros de radio centrado en un punto del suelo a media distancia.

Una columna de agua hirviendo surge con fuerza en el área, ascendiendo 2d6 metros antes de precipitarse al suelo, extendiéndose la mitad de metros más allá del área y extinguiendo las llamas desprotegidas.

La fuerza del agua desplaza los objetos que no estén asegurados o anclados de Tamaño 1 o menos 1d6 metros lejos del punto de origen. Todas las criaturas presentes en el área sufren 2d6+2 puntos de daño debido al agua hirviendo y deben realizar una prueba de Agilidad. Si fallan, caen derribadas. Si tienen éxito, sufren la mitad del daño

OLA — ATAQUE DE AGUA 2

Área: una línea de 10 metros de largo, 10 de alto y 1 de ancho que se origina en un punto del suelo a media distancia.
Duración: 1 minuto.

Las aguas se elevan para inundar el área por la duración del efecto. El líquido elemento oscurece parcialmente todo lo que queda detrás de él y proporciona una cobertura parcial. También extingue las llamas que estuviesen prendiendo en el área.

Cuando finaliza el efecto, la línea de agua se vuelca y cae a ambos lados de ti o hacia ti, según prefieras, para cubrir un área de 10 metros de largo por otros 10 de ancho. Todas las criaturas presentes sufren 1d6 puntos de daño y deben realizar una prueba de Fuerza. Si fallan, caen derribadas. Si tienen éxito, solo sufren la mitad del daño.

A continuación, el agua se extiende otros 10 metros en todas las direcciones, extinguiendo todas las llamas que encuentren a su paso.

ESFERA DE AGUA — ATAQUE DE AGUA 3

Área: una esfera llena el área y permanece por la duración del efecto. Cada vez que uses una acción para concentrarte en el conjuro, puedes mover la esfera y cualquier cosa que haya en su interior hasta 5 metros en cualquier dirección.

Todas las criaturas presentes en el área donde lanzaste el conjuro quedan atrapadas en la esfera, así como cualquier otra en cuyo espacio entre la esfera. Al final de cada ronda, y hasta que finalice el efecto, todas las criaturas que respiran aire atrapadas de esta manera deben superar una prueba de Fuerza para evitar sufrir 2d6 puntos de daño.

Una criatura atrapada de esta manera puede usar una acción para realizar una prueba de Fuerza. Si tiene éxito, nada hasta liberarse y cae derribada a 1 metro de la esfera como máximo

TIRÓN DE LA MAREA — ATAQUE DE AGUA 3

Área: cualquier cantidad de criaturas a media distancia.

Cada uno de los objetivos debe realizar una prueba de Fuerza con 1 desventaja. Si falla, se desplaza 2d6 metros hacia ti o

lejos de ti (lo que prefieras) y queda desorientada durante 1 ronda. Si tiene éxito, solo se desplaza la mitad de la distancia.

GOLPE FRÍO — ATAQUE DE AGUA 4

Área: un cono de 8 metros de largo que se origina en un punto a tu alcance.

Un frío letal se extiende por el área congelando instantáneamente el agua y demás líquidos basados en este elemento, incluidas las pociones. El frío causa 7d6 puntos de daño a todo lo que se encuentre en el área. Todas las criaturas presentes que superen una prueba de Fuerza solo sufren la mitad del daño. Cualquier criatura que quede incapacitada debido a este daño se convierte en un bloque de hielo y muere al instante.

VINCULAR GENIO DEL AGUA — UTILIDAD DE AGUA 5

Objetivo: un cubo de hielo, nieve o agua de 2 metros de lado que se origina en un punto a larga distancia.
Duración: 1 minuto.

Al final de la ronda en la que lanzas el conjuro, el objetivo se convierte en un **genio del agua** de Tamaño 2. No puedes finalizar voluntariamente este conjuro. Cuando el genio aparece, haz una tirada de ataque enfrentada de Voluntad. El genio queda obligado por la duración del efecto en caso de éxito. Si fallas, se vuelve hostil.

AIRE

Los conjuros de la tradición de Aire permiten controlar el elemento homónimo, de modo que sus lanzadores lo dirijan a voluntad. Muchos usuarios de la magia de Aire descubren esta tradición estableciendo un vínculo con algún genio del aire con los que se encuentran en las cumbres o en zonas donde el aire nunca deja de soplar. Otros se topan con ella estudiando antiguos escritos de consagrados elementalistas, dominando las fórmulas místicas necesarias para controlar este elemento.

Una vez descubierta esta tradición, el aire siempre soplará a tu alrededor. Remueve tu cabello, agita tus ropas y te susurra a los oídos. Para algunos, este constante trasiego resulta enloquecedor. Tú podrías sentirte reconfortado por la perenne compañía de tu elemento favorito. Siempre que lanzas un conjuro de Aire, este empieza a arremolinarse a tu alrededor y coge fuerza, la suficiente para hacer titilar las llamas y perturbar objetos similares.

AGITAR EL AIRE — UTILIDAD DE AIRE 0

Área: una esfera de 2 metros de radio centrada en un punto a tu alcance.
Duración: 1 minuto.

Creas una leve brisa en el área que se desplaza contigo mientras dure el efecto. La brisa despeja olores o polvo, disemina objetos ligeros, como papeles, extingue velas y provoca la agitación de llamas de mayor envergadura. Las criaturas presentes en el área que te ataquen con armas a distancia o arrojadizas tienen 1 desventaja en la tirada.

ESTALLIDO DE VIENTO — ATAQUE DE AIRE 1

Objetivo: una criatura u objeto a corta distancia.

Un poderoso golpe de viento impacta contra el objetivo. Haz una tirada de ataque con Voluntad contra la Fuerza del objetivo. Si tienes éxito, el viento lo desplaza 1d6 metros lejos de ti.
Tirada de ataque 20+: el objetivo también queda derribado al final de este movimiento.

PROVOCAR VENDAVAL — ATAQUE DE AIRE 1

Área: un cono de 3 metros de largo que se origina en un punto a corta distancia.

Una agresiva ventolera que disipa vapores, niebla, humo y gas de la zona. Las llamas desprotegidas se consumen y los objetos ligeros son arrastrados hasta el borde más cercano del área. Todas las criaturas presentes en la zona deben superar una prueba de Fuerza para evitar ser desplazados 1d6 metros con respecto al punto de origen. Las criaturas voladoras hacen esta prueba con 1 desventaja.

PLANEAR — UTILIDAD DE AIRE 1

Objetivo: una criatura a larga distancia.
Duración: 1 minuto.

Reacción: usas una reacción para lanzar este conjuro cuando ves que el objetivo cae. Mientras dure el efecto, el objetivo no sufre daños por la caída. Si sigue cayendo tras finalizar el efecto, sufre daño en función de a qué altura ha seguido cayendo, no la altura original.

AQUIETAR EL AIRE — UTILIDAD DE AIRE 2

Área: una esfera de 4 metros de radio centrada en un punto a media distancia.
Duración: 1 hora.

Mientras dure el efecto, ningún sonido puede entrar o salir del área afectada. Las criaturas presentes quedan ensordecidas y resultan inmunes a cualquier ataque basado en el sonido, como el conjuro de *trueno*.

TRUENO — ATAQUE DE AIRE 2

Área: una esfera de 10 metros de radio centrada en un punto a media distancia.

Una oleada de ruido atronador se extiende desde el centro del área, causando 1d6+1 puntos de daño a todo lo que haya dentro. Todas las criaturas presentes deben realizar una prueba de Fuerza, reduciendo el daño a la mitad en caso de éxito. Si fallan, las criaturas quedan, además, ensordecidas durante 1 minuto.

OTORGAR VUELO — UTILIDAD DE AIRE 2

Objetivo: una criatura a tu alcance.
Duración: 1 hora.

Tocas al objetivo y este puede volar a su Velocidad normal mientras dure el efecto.

EMBESTIDA — ATAQUE DE AIRE 3

Área: un cilindro de 4 metros de altura y radio, centrado en un punto a tu alcance.

Un potente estallido de aire surge del punto de origen. Todas las criaturas presentes en el área deben realizar una prueba de Fuerza; las de Tamaño 1 o inferiores aplican 1 desventaja. Si fallan, quedan derribadas y se desplazan 5d6 metros desde el punto de origen. Si se topan con una superficie sólida antes de completar el movimiento, tanto la superficie como las criaturas sufren 1d6 puntos de daño más 1d6 puntos adicionales por cada 5 metros que queden de movimiento (redondeando a la baja).

CREAR CICLÓN — ATAQUE DE AIRE 4

Área: una línea de 20 metros de largo, 10 de alto y 2 de ancho que se origina en un punto a larga distancia

Un poderoso remolino aparece en un extremo del área y se desplaza por ella, causando 3d6 puntos de daño a cualquiera cuyo espacio ocupe. Todos los objetos así dañados y que no se encuentren anclados o asegurados se desplazan 1d6 metros en la dirección que desees. Todas las criaturas así

dañadas hacen una prueba de Fuerza. Si fallan, se desplazan 1d6 metros en la dirección que desees y quedan derribadas. En caso de éxito, solo sufren la mitad del daño.

VINCULAR GENIO DE AIRE — UTILIDAD DE AIRE 5

Objetivo: un cubo de aire de 2 metros de lado que se origina en un punto a larga distancia.
Duración: 1 minuto.

Al final de la ronda en la que lanzaste el conjuro, el cubo de aire se convierte en un **genio de aire** de Tamaño 2. No puedes finalizar voluntariamente este conjuro. Cuando aparece el genio, haz una tirada de ataque enfrentada con Voluntad. Si tienes éxito, el genio queda obligado mientras dure el efecto, pero si fallas el ser se volverá hostil hacia ti.

ALTERACIÓN

La magia de Alteración cambia las capacidades fundamentales de las criaturas y les otorga nuevas propiedades, capacidades o rasgos. Los estudiosos de la magia suelen decantarse por esta tradición; tanto brujas como hechiceros aprecian las ventajas que sus conjuros otorgan al usuario y sus aliados.

Dado que la magia de Alteración potencia y transforma, se cree que está relacionada con los aspectos más caóticos de la energía mágica. Algunos estudiantes de la tradición la descubren después de verse expuestos a la magia más basta y descontrolada, lo cual refuerza esta teoría.

El estudio de este tipo de magia suele redundar en cambios físicos. Al principio son alteraciones sutiles: la desaparición de una cicatriz o mancha en la piel, o la suavización de los rasgos faciales. Un estudio más profundo provoca cambios más marcados, como perder todo el pigmento de la piel o perder toda distinción en los rasgos. Se rumorea que los maestros más poderosos de la magia de Alteración carecen de rasgos por completo.



COMPRENSIÓN — UTILIDAD DE ALTERACIÓN 0

Objetivo: tú y una criatura a tu alcance.
Duración: concentración, hasta 1 minuto.

Tocas al objetivo. Siempre que sepa al menos un idioma, puedes comunicarte con él mientras dure el efecto y mantengas el contacto físico, independientemente de que hables ese idioma o no.

DISTORSIONAR ASPECTO — UTILIDAD DE ALTERACIÓN 0

Objetivo: una criatura a tu alcance.
Duración: 1 minuto.

Al tocar al objetivo, distorsionas su aspecto. Mientras dure el efecto, cuando el objetivo trate de ocultarse, hace una prueba de Agilidad con 1 ventaja y las criaturas que puedan verlo y ataquen a su Defensa o Agilidad tienen 1 desventaja.

POTENCIAR SENTIDOS — UTILIDAD DE ALTERACIÓN 1

Objetivo: una criatura a tu alcance.
Duración: 1 hora.

Tocas al objetivo. Mientras dure el efecto, este obtiene una bonificación a la Percepción de +5 y puede ver en zonas sombrías u oscuras como si estuviesen iluminadas. No obstante, las pruebas para resistirse a quedar cegado o ensordecido tienen 1 desventaja.

PATAS DE ARAÑA — UTILIDAD DE ALTERACIÓN 1

Objetivo: una criatura a tu alcance.
Duración: 1 hora.

Tocas al objetivo. Mientras dure el efecto, puede moverse a su Velocidad por paredes, techos y salientes con normalidad y nunca debe hacer una prueba para escalar.

ADAPTACIÓN SUBACUÁTICA — UTILIDAD DE ALTERACIÓN 1

Objetivo: una criatura a tu alcance.
Duración: 1 hora.

Tocas al objetivo. Mientras dure el efecto, puede respirar agua como si fuese aire y nadar a su Velocidad total, actividad para la cual no necesita hacer ningún tipo de prueba.

POTENCIAR ATRIBUTO — UTILIDAD DE ALTERACIÓN 2

Objetivo: una criatura a tu alcance.
Duración: 1 minuto.

Tocas al objetivo. Elige entre Fuerza, Agilidad, Intelecto o Voluntad. Mientras dure el efecto, todas las pruebas o tiradas de ataque relacionadas con el atributo potenciado tienen 1 ventaja.

POTENCIAR DEFENSA — UTILIDAD DE ALTERACIÓN 2

Objetivo: una criatura a tu alcance.
Duración: 1 minuto.

Tocas al objetivo. Mientras dure el efecto, el objetivo obtiene una bonificación a la Salud de +5 y todas las tiradas de ataque que se realicen en su contra tienen 1 desventaja.

ALTERAR TAMAÑO — UTILIDAD DE ALTERACIÓN 3

Objetivo: una criatura a tu alcance.
Duración: 1 minuto.

Tocas al objetivo, que crece o se encoge y mantiene ese Tamaño mientras dure el efecto. Todas las prendas y enseres que lleve encima también ven alterado su tamaño en consonancia, pero cualquier objeto que pierda el contacto con el usuario, recupera su tamaño normal inmediatamente.

En caso de crecer, el Tamaño se duplica y el objetivo obtiene una bonificación a la Salud de +10. Sus ataques con armas causan 1d6 puntos de daño adicional si su Tamaño es 3 o inferior, y 2d6 si el Tamaño es 4 o superior. Si el espacio ocupado por el objetivo no es lo suficientemente amplio para acomodar su nuevo Tamaño, el objetivo sufre 5d6 puntos de daño y el efecto se anula inmediatamente.

Si el objetivo se encoge, su Tamaño se reduce a la mitad. Causa la mitad de daño con armas, sus tiradas de ataque y pruebas de Fuerza tienen 1 desventaja y las pruebas y tiradas de ataque con Agilidad tienen 1 ventaja.

REGENERACIÓN — UTILIDAD DE ALTERACIÓN 3

Objetivo: una criatura a tu alcance.
Duración: 1 minuto.

Tocas al objetivo. Al final de cada ronda, mientras dure el efecto, el objetivo se cura de tantos puntos de daño como su tasa de curación.

MALEABILIDAD — UTILIDAD DE ALTERACIÓN 4

Objetivo: una criatura a tu alcance.
Duración: 1 hora.

Tocas al objetivo. Mientras dure el efecto, puede desplazarse a plena velocidad por terreno complicado, atravesar espacios ocupados por otras criaturas independientemente de su Tamaño y pasar libremente por huecos de al menos 2,5 centímetros de anchura. Asimismo, y también mientras dure el efecto, el objetivo no puede quedar derribado y es inmune a ser apresado, inmovilizado o ralentizado.

DESPERTAR POTENCIAL — UTILIDAD DE ALTERACIÓN 5

Objetivo: una criatura a tu alcance.
Duración: 1 hora.

Tocas al objetivo. Escoge entre Fuerza, Agilidad, Intelecto o Voluntad y tira 1d6. El objetivo obtiene una bonificación al atributo escogido equivalente al resultado de la tirada, hasta un máximo de 20, mientras dure el efecto. El aumento también afecta a cualquier característica relacionada con el atributo.

ARCANA

Como forma de magia más antigua conocida entre los mortales, la Arcana representa la suma de investigaciones mágicas llevadas a cabo por los hechiceros durante milenios. Los conjuros de esta tradición son fiables, al haber sido refinados y perfeccionados por sus maestros. Los hechiceros suelen aprender primero esta tradición.

ARMADURA ARCANA — UTILIDAD ARCANA 0

Requisito: no debes llevar puesta ninguna armadura.
Duración: 4 horas.

Un campo de fuerza invisible se materializa a tu alrededor, concediéndote una bonificación de +2 a la Defensa mientras dure el efecto. Asimismo, y también mientras dure el efecto, la precipitación ligera no te toca, la leve brisa no te afecta y no te incomoda ni el frío ni el calor, si bien puedes sufrir daño debido a estos dos factores en sus grados más extremos.

DARDO MÁGICO — ATAQUE ARCANO 0

Objetivo: una criatura u objeto a larga distancia.

Un dardo mágico sale disparado de la punta de tu dedo. El proyectil da en el blanco automáticamente siempre que no haya ningún obstáculo entre el objetivo y tú. La víctima sufre 1d3+1 puntos de daño.

ESCUDO ARCANO — UTILIDAD ARCANA 1

Duración: 1 minuto.

Mientras dure el efecto, una barrera de energía te protege, imponiendo 1 desventaja a todas las tiradas de ataque contra tu Defensa o Agilidad.
Reacción: cuando una criatura ataca tu Defensa o Agilidad, puedes usar una reacción para lanzar este conjuro. La criatura desencadenante sufre 3 desventajas en su tirada de ataque y luego el efecto finaliza.

VISIÓN ARCANA — UTILIDAD ARCANA 1

Duración: 1 minuto.

Mientras dure el efecto, eres capaz de vislumbrar las auras de las criaturas y los objetos, así como áreas afectadas por la magia. A discreción del DJ, también podrías conocer la tradición a la que pertenece dicha magia.

DARDOS CERTEROS — ATAQUE ARCANO 1

Objetivo: hasta tres criaturas u objetos a larga distancia.

Siete dardos mágicos salen disparados de la punta de tu dedo, repartiéndose como quieras entre los objetivos. Cada dardo da en el blanco automáticamente, siempre que no haya ningún obstáculo entre él y tú. Cada objetivo sufre 1 punto de daño por cada dardo clavado.

MAGIA POTENCIADA — UTILIDAD ARCANA 2

Duración: 1 minuto.

Mientras dure el efecto, cuando lances un conjuro de ataque, la tirada correspondiente tiene 1 ventaja y las pruebas que se realizan para resistirse a este conjuro tienen 1 desventaja.

DARDOS EXPLOSIVOS — ATAQUE ARCANO 2

Objetivo: hasta tres criaturas u objetos a larga distancia.

Tres dardos mágicos salen disparados de la punta de tu dedo, repartidos entre los objetivos como quieras. Cada dardo da en el blanco automáticamente, siempre que no haya un obstáculo entre él y tú.

Cada dardo causa 1 punto de daño al objetivo y luego estalla en un radio de 1 metro desde un punto dentro del espacio ocupado por la víctima. Todo lo que se encuentre en el área sufre 1d6+1 puntos de daño, o la mitad si se tiene éxito en una prueba de Agilidad.

RAYO ARCANO — ATAQUE ARCANO 3

Área: un cono de 5 metros de largo que se origina en un punto a tu alcance.

El rayo causa 5d6 puntos de daño a cualquier cosa que se encuentre en el área. Las criaturas pueden hacer una prueba de Agilidad para, en caso de éxito, sufrir la mitad de daño.

DESTRUIR MAGIA — UTILIDAD ARCANA 3

Área: un cubo de 5 metros de lado que se origina en un punto a media distancia.

Todos los efectos creados por conjuros de nivel 3 o inferior que afecten a cualquier cosa en el área finalizan inmediatamente.



ACUMULAR MAGIA — UTILIDAD ARCANA 4

Duración: véase el efecto.

Tira 1d6+3 para determinar cuántos puntos de energía mágica obtienes. Retienes estos puntos hasta que los gastes todos o hagas un descanso. Mientras te queden puntos, no puedes volver a lanzar este conjuro. Puedes lanzar un conjuro que conoces gastando tantos puntos de energía como su nivel (mínimo 1) sin que suponga el gasto normal de un lanzamiento.

RETRIBUCIÓN ARCANA — ATAQUE ARCANO 5

Duración: 4 horas; véase el efecto.

Obtienes una bonificación de +5 a la Defensa mientras dure el efecto. La siguiente vez que una criatura que se encuentre a corta distancia obtenga un éxito en una tirada de ataque contra ti, el efecto finaliza y dicho éxito se convierte automáticamente en un fallo. La criatura desencadenante debe realizar una prueba de Fuerza. Si falla, sufre 10d6 puntos de daño, se aleja 2d6 metros de ti y queda derribada. Si tiene éxito, solo sufre la mitad del daño.

ATÁVICA

Los conjuros de la tradición Atávica establecen vínculos con los animales y despiertan los rasgos más bestiales en sus lanzadores.

La mayoría de los que descubren la magia Atávica sirven y comulgan con los dioses de la Antigua Fe. Otros pueden conocer este poder a través de las runas inscritas en antiguos monolitos, estudiando pinturas rupestres dejadas por los hombres bestia o siendo poseídos por alguno de los espíritus de la naturaleza que habitan las regiones más salvajes.

Cuanta más magia Atávica aprendas, más animal será tu aspecto. El vello corporal suele crecer con más vigor al tiempo que el color de los ojos tiende al ámbar o el dorado.

BESTIA INTERIOR — UTILIDAD ATÁVICA 0

Duración: 1 minuto.

Tus ojos refulgen, el pelaje cubre tu cuerpo, las uñas se convierten en garras y tus dientes en colmillos afilados. Mientras dure el efecto, obtienes visión en la oscuridad y una bonificación de +2 a la Velocidad. Asimismo, tus ataques desarmados y con armas naturales causan 1d6 puntos de daño adicional.

OCULTARSE DE LOS ANIMALES — UTILIDAD ATÁVICA 0

Duración: 1 minuto; ver el efecto.

Mientras dure el efecto, pasas desapercibido a todos los animales. El efecto termina inmediatamente si realizas un ataque.

LA LENGUA DE LAS BESTIAS — UTILIDAD ATÁVICA 1

Duración: 1 minuto.

Mientras dure el efecto, puedes comunicarte con cualquier animal que te oiga.

AMISTAD ANIMAL — ATAQUE ATÁVICO 1

Objetivo: un animal que puedas ver y esté a corta distancia.

Haz una tirada de ataque enfrentada de Voluntad. Si te encuentras bajo el efecto del conjuro *la lengua de las bestias* puedes aplicar 1 ventaja. Si la Salud del objetivo es mayor que la tuya, el conjuro falla y el lanzamiento se pierde.

Si tienes éxito, el objetivo queda hechizado hasta que hagas un descanso. Te acompañará en tus aventuras y te ayudará lo mejor que pueda, si bien permanece bajo el control del DJ.

Puedes hechizar a un número de animales equivalente a tu valor de Poder. Si el lanzamiento de este conjuro provoca que superes este número, el efecto finaliza automáticamente en el animal que lleve más tiempo acompañándote.

Tirada de ataque 20+: el objetivo queda hechizado permanentemente.

INVOCAR ANIMAL PEQUEÑO — UTILIDAD ATÁVICA 1

Área: un cubo de 1 metro de lado que se origina en un punto a media distancia y se halle sobre una superficie sólida.
Duración: 1 hora.

En el área aparece un **animal pequeño** o **animal diminuto** obligado. El animal diminuto puede contar con los siguientes rasgos: trepador, volador, venenoso o nadador.

El animal pertenecerá a una especie adecuada al entorno donde lanzaste el conjuro. Cuando termine el efecto o el animal quede incapacitado, volverá por donde vino.

INVOCAR ANIMAL MEDIANO — UTILIDAD ATÁVICA 2

Área: un cubo de 1 metro de lado que se origina en un punto a media distancia y se halle sobre una superficie sólida.
Duración: 1 hora.

Este conjuro funciona como *invocar animal pequeño*, salvo que puede aparecer un **animal mediano**, **pequeño** o **diminuto** en el área. Un animal diminuto o pequeño puede contar con uno de los siguientes rasgos: trepador, volador, venenoso o nadador.

BESTIA TERRIBLE — UTILIDAD ATÁVICA 2

Objetivo: un animal a corta distancia.
Duración: 1 minuto.

El objetivo se convierte en una bestia salvaje. Mientras dure el efecto, el Tamaño del objetivo aumenta a 1 o en +1 si ya es de 1 o superior. Sus ataques desarmados y con armas naturales causan 1d6 puntos de daño adicional.

INVOCAR ANIMAL GRANDE — UTILIDAD ATÁVICA 3

Área: un cubo de 2 metros de lado que se origina en un punto a media distancia y se halle sobre una superficie sólida.
Duración: 1 hora.

Este conjuro funciona como *invocar animal pequeño*, salvo que en el área puede aparecer un animal grande, mediano o pequeño. Un animal mediano o pequeño puede tener uno de los siguientes rasgos: trepador, volador, venenoso o nadador.

ABALANZARSE — ATAQUE ATÁVICO 3

Requisito: debes hallarte bajo el efecto del conjuro *bestia interior*.

Te mueves hasta el doble de tu Velocidad. En cualquier momento del movimiento, puedes realizar un ataque desarmado o con un arma natural contra un objetivo que esté a tu alcance usando Voluntad en vez del atributo habitual para atacar. Si tienes éxito, el objetivo sufre el daño normal más 4d6 puntos de daño adicional y queda derribado.

LLAMADA DE LA NATURALEZA — UTILIDAD ATÁVICA 4

Objetivo: hasta 5 criaturas a corta distancia.
Duración: 1 minuto.

El objetivo adquiere rasgos bestiales. Mientras dure el efecto, cada objetivo obtiene una bonificación de +10 a la Salud y de +2 a la Velocidad, además de causar 1d6 puntos de daño adicional con ataques desarmados o con armas naturales.

INVOCAR ANIMAL ENORME — UTILIDAD ATÁVICA 5

Área: un cubo de 3 metros de lado que se origina en un punto a media distancia y se halle sobre una superficie sólida.
Duración: 1 hora.

Este conjuro funciona como el de *invocar animal pequeño*, salvo que aparece en el área un **animal enorme**, **grande** o **mediano**. Un animal grande o mediano puede contar con uno de los siguientes rasgos: trepador, volador, venenoso o nadador.

BATALLA

Los conjuros de Batalla despiertan y potencian las capacidades de combate. Armados con ellos, estos lanzadores son capaces de combatir con una pericia que rivaliza con la de los mayores guerreros. Se mueven con mayor destreza y velocidad, golpean con una precisión fuera de lo común que deja tambaleándose a los adversarios.

Se cree que es una tradición joven, desarrollada por orcos con dotes mágicas durante su interminable servicio al emperador. Si bien ahora son libres del yugo de la esclavitud, los orcos estudian la magia de Batalla para compaginar su poder con sus considerables habilidades marciales. Algunos estudiosos creen que la tradición tiene unas raíces más antiguas, remontando su origen a los pueblos feéricos que se enfrentaron a la expansión humana en sus dominios. Sea cual sea su fuente, los practicantes de la magia de Batalla se cuentan prácticamente entre todos los pueblos del mundo.

El descubrimiento de esta tradición suele deberse al entrenamiento en combate. Cuando se pone a prueba el temple y la sangre hierve en el fragor de la batalla, a veces el embate con un arma va cargado con un poder mágico añadido.

FRENESÍ DE BATALLA

Si conoces algún conjuro de la tradición de Batalla, corres el riesgo de contraer el frenesí de batalla. Siempre que te vuelvas loco, te vuelves frenético en vez de tirar en la tabla de **Locura**.

Mientras seas presa del frenesí de batalla, debes usar un turno rápido en cada ronda y una acción para atacar a la criatura más cercana, cargando si fuera necesario. Consideras a todas las criaturas como adversarios, determinando el objetivo al azar en caso de que haya varios disponibles. Al final de cada ronda, tira 1d6. Si el resultado es de 5 o más, el frenesí finaliza.

ATAQUE AUMENTADO — ATAQUE DE BATALLA 0

Como parte del lanzamiento este conjuro, haces una tirada de ataque con un arma. La tirada tiene 1 ventaja y puedes emplear Intelecto en vez del atributo habitual del ataque.

CELERIDAD — UTILIDAD DE BATALLA 0

Te mueves hasta el doble de tu Velocidad. Este movimiento no desencadena ataques libres.

Reacción: puedes usar una reacción en tu turno para lanzar este conjuro. Si lo haces, te mueves hasta tu Velocidad (y no el doble) sin desencadenar ataques libres.

RESTAÑAR HERIDAS — UTILIDAD DE BATALLA 1

Recuperas tantos puntos de daño como tu tasa de curación.

Reacción: puedes usar una reacción en tu turno para lanzar este conjuro. En tal caso, la recuperación es solo de la mitad de tu tasa de curación.

ATAQUE PODEROSO — ATAQUE DE BATALLA 1

Como parte del lanzamiento de este conjuro, haces una tirada de ataque con un arma. La tirada tiene 1 ventaja y puedes emplear Intelecto en vez del atributo habitual del ataque. Si tienes éxito, el objetivo sufre 2d6 puntos de daño adicional.

ATAQUE ROTUNDO — ATAQUE DE BATALLA 1

Como parte del lanzamiento de este conjuro, haces una tirada de ataque con un arma. La tirada tiene 1 ventaja y puedes emplear Intelecto en vez del atributo habitual del ataque. Si tienes éxito, el objetivo sufre daño con normalidad y queda desorientado durante 1 ronda.

ARCO DE LA MUERTE — ATAQUE DE BATALLA 2

Objetivo: cada criatura a tu alcance que elijas.

Agitas tu arma cuerpo a cuerpo, describiendo un arco mortal que causa 3d6+3 puntos de daño a cada objetivo en vez del daño normal del arma. Este daño se reduce a la mitad si las criaturas superan una prueba de Agilidad.

ONDA DE CHOQUE — ATAQUE DE BATALLA 2

Vuelas hasta el doble de tu Velocidad y aterrizas. Al hacerlo, una onda de choque se extiende por el suelo en un radio de 4 metros desde un punto dentro de tu espacio. Todas las criaturas que haya en el suelo deben superar una prueba de Agilidad. Si fallan, sufren 2d6 puntos de daño y quedan derribadas.

PROEZA DE BATALLA — UTILIDAD DE BATALLA 3

Duración: 1 minuto.

Potencias tus habilidades de combate. Mientras dure el efecto, siempre que ataques con un arma, haces dos tiradas de ataque y te quedas con el mejor resultado. Además, los ataques con tu arma causan 1d6 puntos de daño adicional.

ASALTO METEÓRICO — ATAQUE DE BATALLA 3.

Te mueves hasta el doble de tu Velocidad en línea recta. Durante este movimiento, puedes atacar con tu arma a cualquier criatura que esté a tu alcance una sola vez. Por cada ataque posterior al primero, la correspondiente tirada tiene 1 desventaja y cada ataque causa 1d6 puntos de daño adicional. Puedes usar Intelecto en lugar del atributo habitual del ataque.

MURO DE ESPADAS — ATAQUE DE BATALLA 4

Área: una línea de 20 metros de largo, 5 de alto y 2 de ancho que se origina en un punto a larga distancia.
Duración: 1 hora.

Se forma en el área un muro de afiladas espadas que permanece mientras dure el efecto. Cubre todo lo que queda detrás. Cuando aparece, todo lo que haya en el área sufre 5d6 puntos de daño. Si se supera una prueba de Agilidad se reduce a la mitad.

Las criaturas pueden desplazarse a través del área como si fuera terreno complicado. Al acceder desde fuera, o si queda dentro del área al final de la ronda, debe superar una prueba de Agilidad para evitar sufrir 3d6 puntos de daño.



GOLPE RELÁMPAGO — ATAQUE DE BATALLA 5

Área: una esfera con un radio equivalente a la mitad de tu Velocidad, centrada en un punto a tu alcance.

Te mueves como un borrón, golpeando furiosamente sobre la marcha. Cada criatura del área que elijas debe superar una prueba de Agilidad con 1 desventaja. Si falla, sufre 4d6+3 puntos de daño. A continuación te mueves a la mitad de tu Velocidad y no desencadenas ataques libres.

CANCIÓN

Los conjuros de Canción canalizan la magia a través de la música para afectar la mente de los oyentes. El lanzamiento de estos conjuros requiere que cantes o toques un instrumento musical.

PROYECTAR VOZ — UTILIDAD DE CANCIÓN 0

Duración: 1 minuto.

Mientras dure el efecto, todo lo que digas o cantes puede escucharse hasta 1 kilómetro de distancia.

CANCIÓN DE AMISTAD — ATAQUE DE CANCIÓN 0

Objetivo: todas las criaturas que elijas a corta distancia y que puedan oírte.

Te concentras durante 1 minuto, durante el cual cantas. Cuando terminas, todos los objetivos deben realizar una prueba de Voluntad. Si fallan, quedan hechizadas durante 1 hora o hasta que sufran daño.

CANCIÓN DE CORAJE — UTILIDAD DE CANCIÓN 1

Objetivo: todas las criaturas que elijas a corta distancia y que puedan oírte.
Duración: 1 minuto.

Mientras dure el efecto, ninguno de los objetivos puede quedar hechizado, obligado o atemorizado, siempre que permanezcan a corta distancia de ti y sigan oyéndote. El efecto termina inmediatamente si dejas de cantar o lanzas otro conjuro.

CANCIÓN DE INSPIRACIÓN — UTILIDAD DE CANCIÓN 1

Duración: 1 minuto.

Cuando lanzas este conjuro, y en cada uno de tus turnos mientras dure el efecto, elige a una criatura a corta distancia que pueda oírte. Su siguiente prueba o tirada de ataque tiene 2 ventajas. El efecto finaliza inmediatamente si dejas de cantar o lanzas otro conjuro.

CANCIÓN DE VALOR — UTILIDAD DE CANCIÓN 1

Duración: 1 minuto.

Cuando lanzas este conjuro, y en cada uno de tus turnos mientras dure el efecto, elige a una criatura a corta distancia que pueda oírte. El objetivo causa 1d6 puntos de daño adicional con ataques armados durante 1 ronda. El efecto termina inmediatamente si dejas de cantar o lanzas otro conjuro.

CANCIÓN DE FASCINACIÓN ATAQUE DE CANCIÓN 2

Duración: concentración, hasta 1 minuto.

Cuando lanzas el conjuro y empleas una acción para concentrarte en él, elige a una criatura a corta distancia que pueda oírte. El objetivo debe superar una prueba de Voluntad para evitar quedar hechizado por la duración del

efecto. Mientras siga hechizada de este modo, la criatura solo puede usar turnos lentos y debe moverse hacia ti en su turno si se halla a más de 10 metros de distancia.
El efecto termina inmediatamente si dejas de cantar o lanzas otro conjuro.

CANCIÓN DE SANACIÓN — UTILIDAD DE CANCIÓN 2

Objetivo: toda criatura de tu elección a corta distancia y que pueda oírte.

Te concentras durante 1 minuto, durante el cual cantas. Cuando terminas, cada objetivo que se encontrase a corta distancia de ti durante toda la interpretación recupera tantos puntos de daño como su tasa de curación.

CANCIÓN DE PROCACIDAD — ATAQUE DE CANCIÓN 3

Duración: concentración, hasta 1 minuto.

Cuando lanzas este conjuro y usas una acción para concentrarte en él, eliges a una criatura a corta distancia que pueda oírte. El objetivo debe realizar una prueba de Voluntad. Si tiene éxito, se vuelve inmune a este lanzamiento del conjuro. Si falla, queda mermado. Mientras esté mermado de este modo, el objetivo también queda ralentizado.

CANCIÓN DE PAVOR — ATAQUE DE CANCIÓN 3

Duración: concentración, hasta 1 minuto.

Cuando lanzas este conjuro y empleas una acción para concentrarte en él, escoges una criatura a corta distancia que pueda oírte. El objetivo debe realizar una prueba de Voluntad. Si tiene éxito, se vuelve inmune a este lanzamiento del conjuro. Si falla, queda atemorizado por la duración del efecto. Mientras se encuentre atemorizado de este modo, el objetivo debe emplear su acción para darse la vuelta y huir de ti por la ruta más segura. Si no puede oírte al final de la ronda, se elimina la aflicción.

CANCIÓN DE LETARGO — ATAQUE DE CANCIÓN 4

Duración: concentración, hasta 1 minuto.

Cuando lanzas este conjuro y empleas una acción para concentrarte en él, escoges una criatura a corta distancia que pueda oírte. El objetivo debe realizar una prueba de Voluntad. Si tiene éxito, se vuelve inmune a este lanzamiento del conjuro. Si falla, queda ralentizado. Mientras se encuentre ralentizado de este modo, el objetivo también se encuentra fatigado. Si no puede oírte al final de la ronda, se elimina la aflicción. Si el objetivo ya estaba ralentizado, en su lugar caerá dormido durante 1 hora.

CANCIÓN DE LOS HÉROES — UTILIDAD DE CANCIÓN 5

Objetivo: hasta tres criaturas a corta distancia que puedan oírte.
Duración: 1 minuto.

Mientras dure el efecto, o hasta que dejen de oírte, cada objetivo obtiene una bonificación de +20 a la Salud y +2 a la Velocidad. Sus pruebas y tiradas de ataque se benefician de 2 ventajas. El efecto finaliza inmediatamente si dejas de cantar o lanzas otro conjuro.

CAOS

Los conjuros de Caos recurren a una magia destructiva, volviéndose impredecibles y peligrosos.

VENTAJA DEL CAOS — UTILIDAD DE CAOS 0

Duración: 1 minuto.

Mientras dure el efecto, tiras un dado de caos (1d6) siempre que hagas un ataque o una prueba. Aplica los números impares como una penalización y los pares como una bonificación a la tirada del d20.

PROYECTIL ERRÁTICO — ATAQUE DE CAOS 0

Objetivo: una criatura u objeto a media distancia.

Una masa de color centelleante y burbujeante sale disparada de tu mano. Haz una tirada de ataque de Voluntad contra la Agilidad del objetivo. Si tienes éxito, el objetivo sufre 1d6 puntos de daño. Después de la tirada de ataque, tira 1d6. Si el resultado es 6, repite el ataque contra otro objetivo, sea amigo o enemigo, en un radio de media distancia del objetivo anterior. Eliges el objetivo si hay más de uno posible.

Tirada de ataque 20+: el objetivo sufre 1d6 puntos de daño adicional.

DEVASTACIÓN CAPRICHOSA — ATAQUE DE CAOS 1

Objetivo: una criatura u objetivo a media distancia.

Una parpadeante bola de energía sale disparada de tu mano. Haz una tirada de ataque de Voluntad contra la Agilidad del objetivo y tira 1d6. Los números impares son penalizaciones a la tirada de ataque, y los pares son bonificaciones a la misma. Si tienes éxito, el objetivo sufre 2d6 puntos de daño, más 2d6 adicionales si el ataque sufrió una penalización.

Tirada de ataque 20+: además, el objetivo se teleporta 1d6 metros a un espacio abierto en la dirección que desees.

PLEGAR ESPACIO — UTILIDAD DE CAOS 1

Tira 2d6. Te teleportas hasta un espacio abierto de tu elección a tantos metros de distancia como el resultado de la tirada.

Reacción: puedes usar una reacción para lanzar este conjuro en tu turno. En tal caso, tiras 1d6 en vez de 2d6 para determinar la distancia de la teleportación.

ESCUDO IRIDISCENTE — UTILIDAD DE CAOS 1

Duración: 1 hora; ver efecto.

Un brillante escudo de colores surge a tu alrededor. Tira 1d6 y suma el resultado como una bonificación a tu Defensa. Cada vez que una criatura realice un ataque contra tu Defensa, reduce esta bonificación en 1 (hasta un mínimo de 0, lo cual da por finalizado el efecto).

EL COLOR DE LA MAGIA — ATAQUE DE CAOS 2

Objetivo: un punto en el espacio a media distancia.

Un colorido globo sale disparado de tu mano hacia el objetivo. Cuando lo alcanza, o se topa con otra criatura u obstáculo sólido, explota. Una energía caótica muy colorida se expande en una esfera de 1 metro de radio centrada en el objetivo o el obstáculo que se encontró antes. Todo lo que haya en el área sufre 1d6+1 puntos de daño. Si sacaste un número impar en la tirada de daño, todo lo que haya en el área sufre 3d6 puntos de daño adicional.

PARPADEO — UTILIDAD DE CAOS 2

Duración: 1d6 minutos.

Apareces y desapareces. Al final de cada ronda, mientras dure el efecto, tira 1d6. Te teleportas hasta un espacio abierto a tantos metros como el resultado de la tirada. Si el número era impar, el DJ decide dónde apareces. Eliges tú si el resultado fue par.

LANZA CAÓTICA — ATAQUE DE CAOS 3

Área: una línea moldeable de 15 metros de largo y 2 de ancho que se origina en un punto a tu alcance.

Un flujo de colorida energía se extiende por el área. Cada criatura allí presente debe superar una prueba de Voluntad. Si la falla, sufre 5d6+5 puntos de daño. Si la supera, se cura 2d6+5 puntos de daño.

MAGIA SALVAJE — UTILIDAD DE CAOS 3

Área: una esfera de 1d6 metros de radio centrada en un punto a tu alcance

Extrañas luces y sonidos, entre otros fenómenos inexplicables, se extienden por el área. Tira 1d20 para ver lo que pasa.

MAGIA SALVAJE

1d20	Efecto
1	1d6 **demonios pequeños** aparecen en espacios abiertos dentro del área. *No* son amistosos.
2–3	Cada criatura en el área gana 1 punto de Locura.
4–5	Cada criatura en el área hace pruebas y tiradas de ataque con 1 desventaja durante 1 ronda.
6–8	Cada criatura en el área sufre 3d6+5 puntos de daño, o la mitad si superan una prueba de Fuerza.
9–13	Recuperas el lanzamiento de este conjuro.
14–15	Cada criatura en el área se cura 3d6 puntos de daño.
16–17	Cada criatura en el área hace las pruebas y las tiradas de ataque con 1 ventaja durante 1 ronda.
18–19	Cada criatura en el área puede actuar un turno adicional al final de la siguiente ronda.
20	Recuperas el lanzamiento de un conjuro de nivel 3 o inferior.



CAMPO DE ESPEJOS — UTILIDAD DE CAOS 4

Área: una línea moldeable de 10 metros de largo, 5 de alto y 1 de ancho que se origina en un punto a media distancia.
Duración: 1 minuto.

Una barrera similar a un espejo llena el área mientras dure el efecto, sumiendo en la oscuridad total todo lo que quede detrás. Cuando una criatura entra en su espacio, tira 1d6. Un resultado par hace que la criatura se desplace 1 metro a través de la barrera hasta un espacio abierto al otro lado (elige la dirección). Un resultado impar teleporta a la criatura hasta un espacio abierto de tu elección sobre una superficie horizontal sólida a tantos metros de distancia como el número obtenido.

SINGULARIDAD — ATAQUE DE CAOS 5

Área: una esfera de 10 metros de radio centrada en un punto a larga distancia.
Duración: 1 ronda.

Una colorida masa en movimiento aparece en el punto de origen y permanece ahí mientras dure el efecto. Cuando lanzas este conjuro, los objetos en el área que no estén sujetos o anclados se desplazan 2d6 metros en la dirección del punto de origen.

Todas las criaturas presentes en el área deben realizar una prueba de Fuerza con 1 desventaja. Si fallan, se desplazan 2d6 metros en la dirección del punto de origen y no podrán alejarse de él mientras dure el efecto. Toda criatura u objeto que alcance dicho punto sufre 10d6 puntos de daño. Si queda incapacitada debido a este daño, desaparece por completo de esta existencia, desvaneciéndose en cuerpo y alma para siempre.

Al finalizar el efecto, la masa explota, causando 4d6 puntos de daño a todo lo que se encuentre dentro del área del conjuro. Todas las criaturas allí presentes deben realizar una prueba de Fuerza. Si fallan, quedan derribadas; si tienen éxito, sufren la mitad del daño.

CELESTIAL

Los conjuros de la tradición Celestial recurren a la luz y la energía del sol y las estrellas para ahuyentar a la oscuridad que se extiende por el mundo.

RAYO INCANDESCENTE — ATAQUE CELESTIAL 0

Objetivo: una criatura u objeto a media distancia.

Un poderoso rayo surge de tu mano. Haz una tirada de ataque de Voluntad contra la Agilidad del objetivo. Si tienes éxito, causas 1d6 puntos de daño.

Tirada de ataque 20+: el objetivo también queda cegado durante 1 ronda.

LUZ — UTILIDAD CELESTIAL 0

Objetivo: un objeto a tu alcance.
Duración: 1 hora.

Tocas el objetivo y este se vuelve luminoso, irradiando luz en un radio de 5 metros mientras dure el efecto.

RAYO — ATAQUE CELESTIAL 1

Objetivo: una criatura que puedas ver a corta distancia.

Un rayo de brillante luz aparece ante el objetivo. Haz una tirada de ataque de Voluntad contra la Percepción del objetivo. Si tienes éxito, queda cegado durante 1 ronda.

Tirada de ataque 20+: el objetivo queda cegado durante 1 minuto.

LUZ PERSISTENTE — UTILIDAD CELESTIAL 1

Objetivo: un objeto a tu alcance.
Duración: 8 horas.

Tocas el objetivo e irradia luz en un radio de 10 metros mientras dure el efecto.

ESTALLIDO ARCOIRIS — ATAQUE CELESTIAL 1

Objetivo: un punto en el espacio a media distancia.

Un punto de luz brillante sale disparado de la punta de tu dedo en dirección al objetivo. Cuando lo alcance, o si se topa con una criatura u objeto sólido antes, estalla en un abanico de luces de colores. Las luces se extienden en una esfera de 1 metro de radio centrada en el objetivo o en el espacio de la criatura u objeto en el que haya impactado. Cada criatura vislumbrada en el área debe superar una prueba de Percepción para evitar quedar desorientada durante 1 ronda.

AMANECER — UTILIDAD CELESTIAL 2

Área: una esfera de 10 metros de radio centrada en un punto a larga distancia.
Duración: 1 hora.

La luz del sol se extiende por el área mientras dure el efecto, eliminando las sombras o la oscuridad creadas mediante conjuros de nivel 2 o inferior.

RAYOS SOLARES — ATAQUE CELESTIAL 2

Objetivo: hasta tres criaturas u objetos a media distancia.

Tres potentes rayos luminosos emergen de tu mano, repartiéndose como prefieras entre los objetivos. Por cada uno de ellos, haz una tirada de ataque de Voluntad contra la Agilidad del objetivo. Si tienes éxito, este sufre 1d6 puntos de daño. Si es capaz de ver, también queda mermado durante 1 ronda.

Tirada de ataque 20+: el objetivo sufre 1d3 puntos de daño adicional.

RADIACIÓN — ATAQUE CELESTIAL 3

Área: una esfera de 3 metros de radio centrada en un punto a larga distancia.
Duración: 1 minuto.

Un tenue resplandor verde se extiende por el área, convirtiendo la oscuridad en sombras mientras dure el efecto. Todo lo que haya en el área sufre 1d6 puntos de daño cuando lanzas el conjuro y al final de cada ronda sucesiva, mientras dure el efecto. Todas las criaturas que sufran daño de este modo deben superar una prueba de Fuerza. Si fallan, quedan fatigadas durante 1 ronda y ralentizadas mientras sigan fatigadas. Si tienen éxito, sufren la mitad del daño.

COMETA — ATAQUE CELESTIAL 3

Objetivo: un punto en el espacio a media distancia.

Una luz blanca remota aparece en cualquier punto dentro del alcance y sale disparada hacia el objetivo. Cuando lo alcanza, o se topa antes con cualquier otro obstáculo sólido, explota. Las llamas se extienden en una esfera de 3 metros de radio centrada en el objetivo o en un punto de su espacio, causando 2d6+2 puntos de daño a todo lo que haya en el área. Todas las criaturas allí presentes deben superar una prueba de Fuerza. Si fallan, quedan mermadas durante 1 minuto. Si tienen éxito, solo sufren la mitad del daño.

NOVA — ATAQUE CELESTIAL 4

Área: una esfera de 8 metros de radio centrada en un punto a tu alcance.

Una luz brillante estalla y se extiende por el área. Todas las criaturas allí presentes, aparte de ti, sufren 2d6+2 puntos de daño y deben superar una prueba de Fuerza. Si fallan, quedan cegadas durante 1 ronda y, si tienen éxito, solo sufren la mitad del daño.

HAZ SOLAR — ATAQUE CELESTIAL 5

Área: una línea de 25 metros de largo y 1 de ancho que se origina en un punto a tu alcance.

Sueltas un haz de luz muy brillante por la mano, causando 3d6+3 puntos de daño a todo lo que se encuentre en el área. Cada criatura que sufra daño de esta manera debe superar una prueba de Fuerza. Si la falla, queda cegada durante 1 minuto. Si la supera, solo sufre la mitad del daño.

DESTRUCCIÓN

Los que practican la magia de Destrucción obtienen su poder por pura fuerza de voluntad, haciendo que criaturas y objetos estallen, dañándose ellos mismos en el proceso. El coste de esta maestría se plasma en las numerosas heridas y cardenales que salpican sus cuerpos.

ROMPER — ATAQUE DE DESTRUCCIÓN 0

Objetivo: un objeto de Tamaño 1/2 o menor a corta distancia.

Sufres 1 punto de daño. El objetivo sufre tanto daño como su Salud.

DESTROZAR — ATAQUE DE DESTRUCCIÓN 0

Objetivo: una criatura u objeto a corta distancia.

Sufres 1 punto de daño. El objetivo sufre 1d6 puntos de daño; si es una criatura, debe hacer una prueba de Fuerza, quedando fatigado durante 1 minuto si la falla.

DISOLVER — ATAQUE DE DESTRUCCIÓN 1

Objetivo: una criatura con un cuerpo físico a tu alcance.

Sufres 2 puntos de daño. Haz una tirada de ataque de Voluntad contra la Fuerza del objetivo. Si tienes éxito, este sufre 1d6+1 puntos de daño por tu toque corrosivo y queda mermado durante 1 minuto. Si el objetivo queda incapacitado debido a este daño, muere instantáneamente y se disuelve en una masa informe, dejando en el suelo del espacio que ocupaba todo lo que vistiera o llevara encima.

Tirada de ataque 20+: el objetivo sufre 1d6 puntos de daño adicional.

DESGARRAR — ATAQUE DE DESTRUCCIÓN 1

Objetivo: una criatura que puedas ver y esté a corta distancia.

Sufres 2 puntos de daño. Haz una tirada de ataque de Voluntad contra la Agilidad del objetivo. Si tienes éxito, este sufre 3d6+1 puntos de daño.

Tirada de ataque 20+: el objetivo sufre 2d6 puntos de daño adicional.

HENDER — ATAQUE DE DESTRUCCIÓN 1

Objetivo: un objeto de cristal, metal o piedra que puedas ver a media distancia.

Sufres 2 puntos de daño y el objetivo otros 3d6. Si este daño lo destruye, este explota en un radio de 2 metros desde un punto dentro de su espacio, causando 1d6 puntos de daño a cualquier cosa que se encuentre en el área debido a los fragmentos desprendidos. Todas las criaturas en el área que obtengan un éxito en una prueba de Agilidad sufren la mitad del daño.

PODER ENTRÓPICO — UTILIDAD DE DESTRUCCIÓN 2

Duración: 1 minuto.

Sufres 3 puntos de daño. Mientras dure el efecto, las criaturas que sufran cualquier daño por tus conjuros de ataque encajan 1d6 puntos de daño adicional.

Reacción: cuando lances un conjuro de ataque que cause daño, puedes emplear una reacción para lanzar este conjuro, que finaliza al terminar la ronda. Si la criatura sufre daño por tu conjuro, encaja 2d6 puntos de daño adicional.

EROSIONAR — ATAQUE DE DESTRUCCIÓN 2

Objetivo: una criatura con un cuerpo físico que puedas ver a corta distancia.

Sufres 3 puntos de daño. Haz una tirada de ataque de Voluntad contra la Agilidad del objetivo. Si tienes éxito, este queda mermado durante 1 minuto. Al final de cada ronda que siga mermado de este modo, el objetivo sufre 1d6 puntos de daño.

Tirada de ataque 20+: el objetivo sufre 1d6 puntos de daño adicional al final de cada ronda mientras siga mermado debido a este efecto.

DETONAR — ATAQUE DE DESTRUCCIÓN 3

Objetivo: un objeto de Tamaño 1 o menor, y que nunca haya sido una criatura, que puedas ver a media distancia.

Sufres 4 puntos de daño. El objetivo sufre un daño equivalente a su Salud y luego explota en un radio de 4 metros desde un punto en el espacio que ocupaba, causando 6d6 puntos de daño a todo lo que hubiera en el área debido a los fragmentos desprendidos. Todas las criaturas en el área que tengan éxito en una prueba de Agilidad sufren la mitad del daño.



EVAPORAR — ATAQUE DE DESTRUCCIÓN 3

Objetivo: una criatura con un cuerpo físico o un objeto a tu alcance.

Sufres 4 puntos de daño. Haz una tirada de ataque de Voluntad contra la Agilidad del objetivo. Si tienes éxito, este sufre 6d6 puntos de daño, al tiempo que empieza a evaporarse. Un objeto destruido debido a este daño se evapora en una fina neblina. Una criatura incapacitada debido a este daño muere instantáneamente y se convierte en una nube rojiza que oscurece parcialmente el espacio que ocupaba durante 1 ronda.

Tirada de ataque 20+: el objetivo sufre 2d6 puntos de daño adicional.

DESTRUIR — ATAQUE DE DESTRUCCIÓN 4

Objetivo: una criatura de Tamaño 3 o menor o un objeto que puedas ver a media distancia.

Sufres 5 puntos de daño. El objetivo sufre 30 puntos de daño.

DESINTEGRAR — ATAQUE DE DESTRUCCIÓN 5

Objetivo: una criatura con un cuerpo físico o un objeto que puedas ver a larga distancia.

Sufres 6 puntos de daño. Haz una tirada de ataque de Voluntad contra la Agilidad del objetivo. Si tienes éxito, este sufre 9d6 puntos de daño. Una criatura incapacitada debido a este daño muere inmediatamente y queda reducida a un pequeño montón de polvo en el espacio que ocupaba.

Tirada de ataque 20+: el objetivo sufre 3d6 puntos de daño adicional.

ENCANTAMIENTO

La magia de Encantamiento retuerce las emociones de otras criaturas para convertirlas en obedientes servidoras.

Algunos descubren esta tradición de la mano de las hadas. Que la usan para seducir a los mortales. Estos seres pueden enseñar la tradición a individuos con los que traben amistad o a cambio de un servicio. Ciertas reliquias, especialmente anillos y medallones, pueden revelarla también. Algunos la descubren a resultas de una aptitud psíquica inherente.

EMBRUJAR — ATAQUE DE ENCANTAMIENTO 0

Objetivo: una criatura que pueda verte a larga distancia.

Haz una tirada de ataque enfrentada de Intelecto. Si tienes éxito, mueves el objetivo al máximo de su Velocidad.

Tirada de ataque 20+: además, recuperas el lanzamiento de este conjuro.

PRESENCIA — UTILIDAD DE ENCANTAMIENTO 0

Duración: 1 minuto.

Mientras dure el efecto, las criaturas que normalmente se sienten atraídas por los de tu especie te atacan con 1 desventaja.

HECHIZAR — ATAQUE DE ENCANTAMIENTO 1

Objetivo: una criatura a corta distancia que pueda verte.

Haz una tirada de ataque de Intelecto contra la Voluntad del objetivo. Si tú o algún otro miembro del grupo atacasteis al objetivo desde el último descanso que hicisteis, el ataque tiene 1 desventaja. Si tienes éxito, el objetivo queda hechizado durante 1 hora o hasta que sufra algún daño.

Tirada de ataque 20+: el objetivo queda hechizado durante 1d6 horas o hasta que sufra algún daño.

MANDO — ATAQUE DE ENCANTAMIENTO 1

Objetivo: una criatura a corto alcance que pueda oírte.

Haz una tirada de ataque de Intelecto contra la Voluntad del objetivo. Si este se encuentra hechizado, el ataque tiene 1 ventaja. En caso de éxito, el objetivo queda obligado durante 1 ronda.

Tirada de ataque 20+: además, recuperas el lanzamiento del conjuro.

INTERROGATORIO — ATAQUE DE ENCANTAMIENTO 1

Objetivo: una criatura a corto alcance que pueda verte, oírte y te comprenda.

Formulas una pregunta al objetivo y haces una tirada de ataque de Intelecto contra su Voluntad. Si tienes éxito, el objetivo debe contestarte con plena sinceridad y conocimiento.

Tirada de ataque 20+: el objetivo también queda atemorizado durante 1 ronda.

OBLIGAR — ATAQUE DE ENCANTAMIENTO 2

Objetivo: una criatura a media distancia que pueda verte

Haz una tirada de ataque de Intelecto contra la Voluntad del objetivo. Si tú o los demás miembros del grupo atacasteis al objetivo desde el último descanso que hicisteis, la tirada tiene 1 desventaja. En caso de éxito, el objetivo queda obligado durante 1 minuto o hasta que sufra algún daño.

Tirada de ataque 20+: el objetivo queda obligado durante 1 hora o hasta que sufra algún daño.

ESCLAVITUD MENTAL — ATAQUE DE ENCANTAMIENTO 2

Objetivo: una criatura a media distancia y que pueda verte y oírte.

Haz una tirada de ataque de Intelecto contra la Voluntad del objetivo. Si tú o los demás miembros del grupo atacasteis al objetivo desde el último descanso que hicisteis, la tirada tiene 1 desventaja. Si tienes éxito, el objetivo queda desorientado durante 1 minuto o hasta que sufra algún daño. Mientras esté desorientado de esta manera, tus tiradas de ataque enfocadas a la interacción social con él tienen 1 ventaja.

Tirada de ataque 20+: el objetivo queda aturdido a la par que desorientado.

ACOBARDAR — ATAQUE DE ENCANTAMIENTO 3

Objetivo: una criatura a media distancia.

Haz una tirada de ataque de Intelecto contra a Voluntad del objetivo. Si tienes éxito, este queda inmovilizado durante 1 minuto. Mientras permanezca en este estado, también estará atemorizado. Una vez por ronda, cuando sufra algún daño, el objetivo podrá hacer una prueba de Voluntad para eliminar la aflicción inmovilizado.

Tirada de ataque 20+: el objetivo también cae derribado y no puede levantarse mientras permanezca inmovilizado de esta manera.

IMPLANTAR SUGESTIÓN — ATAQUE DE ENCANTAMIENTO 3

Objetivo: una criatura a corta distancia que pueda verte y oírte.
Duración: concentración, hasta 1 minuto (ver el efecto).

Haz una tirada de ataque de Intelecto contra la Voluntad del objetivo. Si tienes éxito, este queda aturdido mientras dure el efecto o hasta sufrir algún daño.

Si te concentras durante un minuto completo, describe una acción que evidentemente no sea suicida y que pueda resumirse en una o dos frases. A continuación describe qué es lo que desencadena esa acción, como alcanzar un destino específico o escuchar una frase o una palabra específicas. Si la actividad sugestionada es potencialmente peligrosa para el propio objetivo, sus allegados o su propiedad, este puede hacer una prueba de Voluntad para librarse de efecto en caso de éxito. De lo contrario, deberá realizar la acción descrita si el desencadenante tiene lugar en cualquier momento dentro de las siguientes 8 horas. Una vez haya completado la acción, el efecto finaliza.

ATRACCIÓN — ATAQUE DE ENCANTAMIENTO 4

Objetivo: varias criaturas a corta distancia.

Todos los objetivos deben hacer una prueba de Voluntad con 1 desventaja. Si fallan, quedan hechizados hasta que les ataques o hagas un descanso. Mientras estén hechizados de este modo, todos ellos quedan mermados si se alejan más allá de corta distancia de ti.

ESCLAVIZAR — ATAQUE DE ENCANTAMIENTO 5

Objetivo: una criatura a media distancia.

Haz una tirada de ataque de Intelecto contra la Voluntad del objetivo. Si tú o los demás miembros del grupo atacasteis al objetivo desde el último descanso que hicisteis, la tirada tiene 1 desventaja. Si tienes éxito, el objetivo queda hechizado y no envejece mientras permanezca en este estado. Cuando sufre daño, puede hacer una prueba de Voluntad para eliminar la aflicción.

Mientras permanezcas a larga distancia del objetivo al tiempo que este siga hechizado de este modo, puedes usar una acción para realizar una tirada de ataque de Intelecto contra su Voluntad. Si tienes éxito, el objetivo queda obligado durante 1 minuto.

Tirada de ataque 20+: si el total de la tirada de ataque inicial fue de 20 o más, y supera el número objetivo en 5, puedes realizar las tiradas de ataque secundarias de Voluntad contra la criatura hechizada con 2 ventajas.

FUEGO

La magia de Fuego crea y controla este elemento. Descubrir esta tradición, a menudo tras vincular a un genio, aumenta tu volatilidad innata: tu piel se vuelve cálida al tacto, tus ojos refulgen literalmente de ira y siempre estás a punto de perder los estribos.

CONTROLAR LLAMA — UTILIDAD DE FUEGO 0

Objetivo: un objeto inflamable de Tamaño 1 o menor, a corta distancia

El objetivo se prende fuego o extingues la llama si ya está ardiendo.

PROYECTIL FLAMÍGERO — ATAQUE DE FUEGO 0

Objetivo: una criatura u objeto a larga distancia.

Lanzas un proyectil de fuego contra el objetivo. Haz una tirada de ataque de Voluntad contra la Agilidad del objetivo. Si tienes éxito, este sufre 1d6 puntos de daño.

Tirada de ataque 20+: el objetivo sufre 1d6 puntos de daño adicional.

EXPLOSIÓN DE FUEGO — ATAQUE DE FUEGO 1

Área: un cono de 3 metros de largo que se origina en un punto a tu alcance.

Las llamas surgen de ti y salen disparadas desde tu mano, causando 3d6 puntos de daño a todo lo que se encuentre

en el área. Todas las criaturas presentes sufren la mitad del daño si tienen éxito en una prueba de Agilidad.

METEORITO — ATAQUE DE FUEGO 1

Objetivo: un punto en el espacio a media distancia.

Arrojas una roca incandescente. Cuando alcanza al objetivo, o cualquier criatura u obstáculo con el que se cruce antes, estalla. Las llamas se extienden en una esfera de 1 metro de radio centrada en el objetivo o en un punto dentro del espacio de la criatura o el objeto, causando 2d6+2 puntos de daño a todo lo que se encuentre en el área. Todas las criaturas presentes sufren la mitad del daño si tienen éxito en una prueba de Agilidad.

PROTECCIÓN DE FUEGO — UTILIDAD DE FUEGO 1

Objetivo: una criatura a tu alcance.
Duración: 1 hora.

Tocas al objetivo. Mientras dure el efecto, sufre la mitad de daño por fuego.

DESCARGA ÍGNEA — ATAQUE DE FUEGO 2

Objetivo: hasta 3 criaturas u objetos a media distancia.

Lanzas tres descargas de fuego, divididas como prefieras entre los objetivos. Por cada descarga, realizas una tirada de ataque de Voluntad contra la Agilidad del objetivo. Si tienes éxito, sufre 1d6+1 puntos de daño.

Tirada de ataque 20+: el objetivo sufre 1d3 puntos de daño adicional.

SUDARIO DE FUEGO — UTILIDAD DE FUEGO 2

Duración: 1 minuto.

Las llamas envuelven tu cuerpo mientras dure el efecto, emitiendo una potente luz en un radio de 10 metros a tu alrededor. Las llamas son tibias, pero no te dañan a ti o a nada que vistas o lleves encima.

Mientras dure el efecto, sufres la mitad de daño por frío y no puedes fatigarte debido a la exposición a bajas temperaturas. Asimismo, cuando una criatura te toca u obtiene un éxito en una tirada de ataque en tu contra con un arma cuerpo a cuerpo, sufre 1d6 puntos de daño por fuego.

BOLA DE FUEGO — ATAQUE DE FUEGO 3

Objetivo: un punto en el espacio a larga distancia.

Arrojas un globo incandescente. Cuando alcanza al objetivo, o cualquier criatura u obstáculo con el que se cruce antes, estalla. Las llamas se extienden en una esfera de 5 metros de radio centrada en el objetivo o en un punto dentro del espacio de la criatura o el objeto, causando 5d6 puntos de daño a todo lo que se encuentre en el área. Todas las criaturas presentes sufren la mitad del daño si superan una prueba de Agilidad.

INMOLAR — ATAQUE DE FUEGO 3

Objetivo: una criatura u objeto a media distancia.

El objetivo arde y amenaza con estallar en llamas. Haz una prueba de Voluntad contra su Agilidad. Si tienes éxito, el objetivo sufre 4d6 puntos de daño y se incendia.

Tirada de ataque 20+: el objetivo sufre 2d6 puntos de daño adicional.

MURO DE LLAMAS — ATAQUE DE FUEGO 4

Área: una línea moldeable de 10 metros de largo, 5 de alto y 1 de ancho que se origina en un punto a larga distancia.
Duración: 1 minuto.

Las llamas llenan el área mientras dure el efecto, oscureciendo parcialmente todo lo que queda detrás. Las criaturas u objetos presentes en el área en el momento del lanzamiento del conjuro, o que entren en ella, sufren 3d6 puntos de daño. Al final de cada ronda, mientras dure el efecto, todas las criaturas y objetos inflamables del área sufren 3d6 puntos de daño, así como todo lo que se encuentre a corta distancia del borde del área, que sufre 1d6 puntos de daño, a menos que supere una prueba de Fuerza.

VINCULAR GENIO DE FUEGO — UTILIDAD DE FUEGO 5

Objetivo: un cubo de fuego de 2 metros de lado que se origina en un punto a larga distancia.
Duración: 1 minuto.

Al final de la ronda en la que lanzaste el conjuro, el objetivo se convierte en un **genio de fuego** de Tamaño 2. No puedes finalizar este conjuro voluntariamente. Cuando aparece el genio, haz una tirada de ataque enfrentada de Voluntad. Si tienes éxito, el genio queda obligado mientras dure el efecto. Si fallas, se vuelve hostil hacia ti.

ILUSIÒN

La magia de Ilusión sirve para engañar a los sentidos.

El descubrimiento de esta tradición se da a menudo gracias al entrenamiento formal en una institución mágica o al convertirse en aprendiz de un maestro ilusionista. Algunos la descubren tras verse afectados por un conjuro de Ilusión o descubrir que el poder anidaba en ellos desde siempre.

Los estudiantes de la magia de Ilusión la usan para construir sus propias realidades, prefiriendo un mundo falso que la dura realidad que los rodea. Con un gesto de la mano son capaces de crear prendas ilusorias de los mejores tejidos. Con una sola palabra pueden ocultar imperfecciones o aparentar ser personas completamente distintas. Cuando empiezas a aprender los conjuros de esta tradición, todo lo que te rodea se vuelve sospechoso, desde las ropas que vistes hasta las compañías que te siguen.

CLAMOR — UTILIDAD DE ILUSIÓN 0

Objetivo: un punto del espacio a media distancia.
Duración: 1 minuto.

El punto objetivo emite el sonido que desees mientras dure el efecto. Pueden ser conversaciones en un idioma que conozcas, y el volumen puede ser tan bajo como un susurro o tan alto como un trueno. Mientras dure el efecto, puedes cambiar el sonido a voluntad o imitar los efectos, por ejemplo, del entrechocar de espadas, una conversación o el acercamiento o alejamiento de unos pasos.

DISFRAZ — UTILIDAD DE ILUSIÓN 0

Objetivo: una criatura a tu alcance.
Duración: 1 hora.

Tocas al objetivo y le confieres un disfraz ilusorio que dura tanto como el efecto. Tú decides el aspecto del disfraz. Puedes aumentar o reducir la altura aparente del objetivo hasta un 25%. Puedes cambiar el aspecto de su ropa y su equipo, si bien el efecto no afecta a los sonidos que hace normalmente.

FICCIÓN — UTILIDAD DE ILUSIÓN 1

Área: un cubo de 2 metros de lado que se origina en un punto que puedas ver a corta distancia.
Duración: 1 hora; ver el efecto.



Una ilusión visual silenciosa de una criatura, objeto o fuerza aparece en el área. Si creas la ilusión de una criatura, esta se mueve y se comporta como si fuese real mientras dure el efecto. Si la ilusión es atacada o si pierdes la línea de visión sobre ella al final de la ronda, el efecto finaliza inmediatamente.

DUPLICADOS — UTILIDAD DE ILUSIÓN 1

Duración: 1 hora; ver el efecto.

Cuatro duplicados ilusorios tuyos se materializan en espacios abiertos a tu alcance. Mientras dure el efecto, cada duplicado se mueve contigo intercambiando posiciones continuamente, de modo que los observadores son incapaces de discernir quién eres tú en realidad. Los movimientos de los duplicados no desencadenan ataques libres.

Cuando una criatura tiene éxito en una tirada de ataque contra tu Defensa, Fuerza o Agilidad, tira 1d20 para comprobar si el ataque te afecta a ti o a alguno de tus duplicados. En este último caso, reduce el número de duplicados en uno. El efecto dura hasta que desaparece el último de los duplicados.

DISCERNIR ILUSIONES

Cualquier criatura puede tratar de discernir si lo que ve, oye o experimenta de otro modo es una ilusión. Para ello, usa una acción para hacer una prueba de Percepción con 1 desventaja por punto de Poder que tenga por debajo del lanzador del conjuro, o 1 ventaja por cada punto de Poder que supere al mismo. Si tiene éxito, la criatura percibe la ilusión y no se ve afectada por ella.

Otros métodos también pueden revelar la falsa naturaleza de un efecto a discreción del DJ.

DUPLICADO

Número de duplicados	Golpeas al duplicado con un...
4	16 o menos
3	15 o menos
2	14 o menos
1	10 o menos

VÉRTIGO — ATAQUE DE ILUSIÓN 1

Objetivo: una criatura a corta distancia.

La criatura percibe que su entorno inmediato gira a su alrededor. Haz una tirada de ataque de Intelecto contra su Percepción. Si tienes éxito, el objetivo queda afligido con vértigo durante 1 minuto. Si se desplaza más de 2 metros en su turno mientras se encuentre afligido de esta manera, deberá superar una prueba de Agilidad. Si falla, cae derribado y finaliza su turno.

Tirada de ataque 20+: mientras esté afectado por el vértigo, el objetivo cae además derribado cuando sufre cualquier daño, finalizando así potencialmente su turno.

ENGAÑO CONVINCENTE — UTILIDAD DE VISIÓN 2

Área: un cubo de 2 metros de lado que se origina en un punto que puedas ver a corta distancia.
Duración: 1 hora; ver el efecto.

En el área se crea una ilusión visual y auditiva de una criatura, objeto o fuerza. Si no puedes ver la ilusión al final de la ronda, el efecto finaliza inmediatamente.

Si creas la ilusión de una fuerza peligrosa, como un fuego o agua hirviendo, cualquier criatura que se desplace

hasta ese espacio debe realizar una prueba de Percepción, sufriendo 2d6 puntos de daño si falla.

Si creas la ilusión de una criatura, se mueve y se comporta como si fuese real, empleando el valor de tu Intelecto para sus atributos de Salud y Defensa. Ignora cualquier aflicción y desaparece cuando queda incapacitada, con lo que se da por finalizado el efecto. Mientras dure este, puedes usar una acción para mover la ilusión hasta 10 metros y atacar a otra criatura que esté en un radio de 1 metro de ella, pueda verla y crea que es real. Haz una tirada de ataque de Intelecto contra la Percepción del objetivo. Si tienes éxito, este cree que ha sido herido, quemado o dañado de otra manera por la ilusión y encaja 2d6 puntos de daño.

Tirada de ataque 20+: el objetivo sufre 2d6 puntos de daño adicional.

INVISIBILIDAD — UTILIDAD DE ILUSIÓN 2

Objetivo: una criatura u objeto a tu alcance.
Duración: 1 minuto.

Tocas al objetivo y este se vuelve invisible mientras dure el efecto.

SEÑUELO — UTILIDAD DE ILUSIÓN 3

Reacción: puedes usar una reacción para lanzar este conjuro cuando otra criatura te ataque con éxito. El éxito se transforma en fallo y te teleportas a un espacio abierto de tu elección que esté a corta distancia.

FANTASMA — UTILIDAD DE ILUSIÓN 3

Área: un cubo de 4 metros de lado que se origina en un punto que puedas ver a larga distancia.
Duración: 1 hora; ver el efecto.

En el área se materializa una ilusión de una criatura, objeto o fuerza que parece, suena y, por lo demás, se antoja real en todos los sentidos. Si no puedes verla al final de la ronda, el efecto finaliza inmediatamente.

Si creas la ilusión de una fuerza peligrosa, como un fuego o agua hirviendo, cualquier criatura que se adentre en el espacio debe superar una prueba de Percepción para evitar sufrir 3d6 puntos de daño.

Si creas la ilusión de una criatura, esta se mueve y se comporta como lo haría una real, empleando tu valor de Intelecto para sus atributos de Salud y Defensa. Ignora todas las aflicciones y desaparece si queda incapacitada, lo cual finaliza el efecto. Mientras dure este, puedes usar una acción para mover la ilusión hasta 10 metros y atacar a una criatura que esté en un radio de 1 metro, que pueda verla y crea que es real. Haz una tirada de ataque de Intelecto contra la Percepción del objetivo. Si tienes éxito, el objetivo cree que ha sido herido, quemado o dañado de otro modo por la ilusión y encaja 4d6 puntos de daño.

Tirada de ataque 20+: el objetivo sufre 2d6 puntos de daño adicional.

ESPEJISMO — UTILIDAD DE ILUSIÓN 4

Área: un cilindro de 5 metros de alto y un radio de 10 metros centrado en un punto a larga distancia.
Duración: hasta que hagas un descanso.

En el área se materializa un tipo de terreno ilusorio que permanece por la duración del efecto. Su aspecto, sonidos, olores y las sensaciones que produce parecen reales en todos los sentidos. Puedes alterar el aspecto del terreno existente por completo o incorporar rasgos a la ilusión. Esta puede ocultar por completo cualquier rasgo específico del terreno en el área y esconder sus efectos visuales. Por ejemplo, podrías hacer invisible una hoguera y ocultar por completo la luz que irradia, si bien seguiría emitiendo calor y dañaría a las criaturas que entrasen en contacto con ella.

Sacrificio: puedes gastar un lanzamiento de este conjuro para lanzar *fantasma*.

Permanencia: si lanzas este conjuro en el mismo área cada día durante un mes, el efecto se vuelve permanente.

DOBLE ILUSORIO — UTILIDAD DE ILUSIÓN 5

Área: un cubo lo bastante amplio como para que quepa en él una criatura de tu Tamaño y que se origina en un punto a corta distancia.
Duración: 1 hora; ver el efecto.

Una copia ilusoria de ti mismo se materializa en el área. Se parece, suena y es absolutamente como tú en cualquier sentido. Emplea tus atributos y características. No obstante, ignora las aflicciones y desaparece si queda incapacitada, lo cual finaliza el efecto.

Cuando te mueves, también puedes hacer que tu copia se mueva al máximo de tu Velocidad, en cualquier dirección y de cualquier forma que lo puedas hacer tú. Puedes lanzar conjuros desde tu espacio o el de tu doble.

Cuando una criatura tenga éxito en una tirada de ataque contra ti, puedes usar una reacción para intercambiar la posición con tu doble instantáneamente, para que sea él el objetivo del ataque.

INVOCACIÓN

La magia de Invocación crea objetos y criaturas a partir de las hebras de la energía mágica. Esta tradición requiere una mente aplicada y una mano hábil. Buena parte de la magia de Invocación está recogida en tomos y grimorios, si bien para descubrir y comprender su poder hace falta un maestro experimentado.

Poco después de aprender tu primer conjuro de Invocación, empiezas a escuchar un constante y leve zumbido. El sonido aumenta en intensidad a medida que aprender conjuros nuevos de la tradición, prueba de tu habilidad para percibir la energía mágica que anida en todas las criaturas y objetos. El zumbido no interfiere con tus habilidades, pero nunca te abandona.

INVOCAR OBJETO ÚTIL — UTILIDAD DE INVOCACIÓN 0

Área: un cubo de 1 metro de lado que se origina en un punto a tu alcance.
Duración: 1 minuto.

En el área aparece un objeto de Tamaño 1 o inferior que no es mágico ni vale más de 1 cp.

DIRIGIR INVOCACIÓN — UTILIDAD DE INVOCACIÓN 0

Objetivo: una criatura a corta distancia creada por tu lanzamiento de un conjuro de Invocación.

Mueves el objeto hasta la mitad de su Velocidad.

MONSTRUOS INVOCADOS

Los monstruos creados por conjuros de Invocación pueden presentar el aspecto que tú prefieras, si bien no deben ser aterradores u horripilantes. Consulta el epígrafe **Monstruo** del **Capítulo 10**. Un monstruo podría parecer un lobo, un árbol animado o una masa de fluido alquitranado sin que por ello varíen las estadísticas de juego. Al finalizar el efecto, el monstruo queda incapacitado y se evapora en una nube de chispeantes motas.

INVOCAR FESTÍN — UTILIDAD DE INVOCACIÓN 1

Área: un cubo de 2 metros de lado que se origina en un punto a tu alcance.
Duración: 1 hora; ver el efecto.

Un suntuoso y completo festín se materializa en las superficies planas del área, suficiente para sustentar hasta cinco criaturas durante un día. Todo lo que no se consuma se desvanece al finalizar el efecto.

INVOCAR MONSTRUO PEQUEÑO — UTILIDAD DE INVOCACIÓN 1

Área: un cubo de 1 metro de lado que se origina en un punto a media distancia, sobre una superficie sólida.
Duración: 1 minuto.

En el área aparece un **monstruo pequeño** obligado.

INVOCAR ARMA — UTILIDAD DE INVOCACIÓN 1

Duración: 1 hora.

Un arma o fardo de munición se materializa en una de tus manos o las dos, o a tus pies si no tienes ninguna libre.

INVOCAR CORCELES — UTILIDAD DE INVOCACIÓN 2

Objetivo: un cubo de 10 metros de lado que se origina en un punto a media distancia, sobre una superficie sólida.
Duración. 2 horas.

En el área aparece un grupo de 1d6 corceles (como **caballo**). Pueden tener cualquier aspecto que desees. Los corceles invocados son amistosos y quedan obligados para cualquier criatura que los monte.

Sacrificio: puedes gastar un lanzamiento de este conjuro para lanzar *invocar monstruo pequeño*.

INVOCAR MONSTRUO MEDIANO — UTILIDAD DE INVOCACIÓN 2

Área: un cubo de 2 metros de lado que se origina en un punto a media distancia, sobre una superficie sólida.
Duración: 1 minuto.

En el área aparece un **monstruo mediano** o dos **monstruos pequeños**, todos ellos obligados.

INVOCAR MONSTRUO GRANDE — UTILIDAD DE INVOCACIÓN 3

Área: un cubo de 2 metros de lado que se origina en un punto a media distancia, sobre una superficie sólida.
Duración: 1 minuto.

En el área aparece un **monstruo grande** o dos **monstruos medianos**, todos ellos obligados.

INVOCAR MURO — UTILIDAD DE INVOCACIÓN 3

Área: una línea moldeable de 10 metros de largo, 5 de alto y 2 de ancho que se origina en un punto a larga distancia con cualquier orientación, siempre que al menos dos de sus lados reposen sobre superficie sólida.
Duración: 1 hora; ver el efecto.

Un muro de piedra ocupa el área y permanece mientras dure el efecto o sea destruido. El muro proporciona cobertura total a cualquier cosa que se halle al otro lado. Cada metro cúbico de muro tiene Defensa 5 y Salud 50, y desaparece cuando es destruido.

INVOCAR REFUGIO — UTILIDAD DE INVOCACIÓN 4

Área: un cubo de 20 metros de lado que se origina en un punto a larga distancia, sobre una superficie sólida o líquida.
Duración. 12 horas; ver el efecto.

Debes concentrarte durante 1 minuto, mientras visualizas una edificación o una isla. Al final de este tiempo, aquello que visualizaste aparece en el área y permanece allí mientras dure el efecto.

Si invocas una edificación, es tu prerrogativa determinar su aspecto, como las entradas, las ventanas y el número de estancias. Incluye camas para un máximo de 10 personas, sillas, mesas y comida y bebida suficientes para mantener a todos sus habitantes, así como una chimenea para encender un buen fuego.

Si invocas una isla, viene con alojamientos para hasta 10 personas, del mismo modo que si hubieses creado una edificación, pero con forma de bungalós o cabañas.

Sacrificio: puedes gastar un lanzamiento de este conjuro para obtener el resultado de *invocar monstruo grande*.

INVOCAR MONSTRUO ENORME — UTILIDAD DE INVOCACIÓN 5

Área: un cubo de 4 metros de lado que se origina en un punto a media distancia, sobre una superficie sólida.
Duración: 1 minuto.

En el área aparece un **monstruo enorme** o dos **monstruos grandes**, todos ellos obligados.

MALDICIÓN



La magia de Maldición, a menudo enseñada por arpías y brujas malvadas, propaga el infortunio y la desgracia, mermando la vitalidad de la víctima, su valor e incluso su coraje.

LEVANTAR MALDICIONES

Cualquier elemento capaz de interrumpir el efecto de un conjuro puede levantar una maldición creada mediante esta tradición. Puedes usar una acción para levantarla si ves a la criatura objetivo y se encuentra a media distancia.

MALEFICIO — ATAQUE DE MALDICIÓN 0

Objetivo: una criatura a corta distancia que pueda verte.

Haz una tirada de ataque con Intelecto contra la Voluntad de la víctima. Si tienes éxito, el objetivo queda maldito durante 1 minuto o hasta sufrir daño. Mientras se encuentre en este estado, el objetivo queda mermado y tus tiradas de ataque en su contra tienen 1 ventaja.

Tirada de ataque 20+: el objetivo además queda desorientado durante 1 ronda.

ÚLCERAS — ATAQUE DE MALDICIÓN 0

Objetivo: una criatura viva a corta distancia.

Haz una tirada de ataque de Intelecto contra la Fuerza del objetivo. Si tienes éxito, el cuerpo del objetivo se llena de úlceras verdosas supurantes y sufre 1d3 puntos de daño por enfermedad y queda atemorizado durante 1 ronda.

Tirada de ataque 20+: el objetivo queda atemorizado durante 1 minuto.

ATEMORIZAR — ATAQUE DE MALDICIÓN 1

Objetivo: una criatura a corta distancia.

Haz una tirada de ataque de Intelecto contra la Voluntad del objetivo. Si tienes éxito, el objetivo queda atemorizado durante 1 minuto. Mientras se encuentre en este estado, el objetivo puede usar una acción para hacer una prueba de Voluntad y, en caso de éxito, eliminar la aflicción.

Tirada de ataque 20+: mientras esté atemorizado, el objetivo también queda mermado.

COJERA — ATAQUE DE MALDICIÓN 1

Objetivo: una criatura a corta distancia.

Haz una tirada de ataque de Intelecto contra la Fuerza del objetivo. Si tienes éxito, el objetivo queda ralentizado durante 1 minuto.

Tirada de ataque 20+: el objetivo también queda derribado y no puede levantarse mientras siga ralentizado.

DOLOR — ATAQUE DE MALDICIÓN 1

Objetivo: una criatura a corta distancia.

Haz una tirada de ataque de Intelecto contra la Fuerza del objetivo. Si tienes éxito, y durante el siguiente minuto, cada vez que el objetivo sufra daño, suma 1d6 puntos de daño adicional.

Tirada de ataque 20+: además, y durante 1 minuto, siempre que el objetivo sufra daño, queda desorientado durante 1 ronda.

VULNERABILIDAD — ATAQUE DE MALDICIÓN 2

Objetivo: una criatura a media distancia.

Haz una tirada de ataque de Intelecto contra la Fuerza del objetivo. Si tienes éxito, el objetivo queda maldito durante 1 minuto. Mientras se encuentre en este estado, las tiradas de ataque contra él tienen 1 ventaja y sus pruebas para resistirse a los ataques 1 desventaja.

Tirada de ataque 20+: la maldición dura hasta que tú mueras o la levantes.

DEBILIDAD — ATAQUE DE MALDICIÓN 2

Objetivo: una criatura a media distancia.

Haz una tirada de ataque de Intelecto contra la Fuerza del objetivo. Si tienes éxito, el objetivo queda maldito durante 1 minuto. Mientras se encuentre en este estado, el objetivo sufre una penalización a la Salud de -10 y las pruebas y tiradas de ataque con Fuerza y Agilidad tienen 1 desventaja.

Tirada de ataque 20+: la maldición dura hasta que mueras o la levantes.

PAVOR — ATAQUE DE MALDICIÓN 3

Área: un cono de 10 metros de largo que se origina en un punto a tu alcance.

Una oleada de terror se extiende por el área. Todas las criaturas presentes deben superar una prueba de Voluntad para no quedar atemorizadas durante 1 minuto. Si quedan atemorizadas, tendrán que optar por un turno rápido cada ronda, con una acción para alejarse corriendo por la ruta disponible más segura. Al final de cada ronda, si las criaturas no cuentan con un camino despejado hasta ti y dejan de verte, hacen una prueba de Voluntad. En caso de éxito, eliminan la aflicción.

MUÑECAS DE CONTROL

Puedes crear una muñeca de control que queda vinculada a una criatura. Para ello, debes invertir ingredientes especiales por valor de 1 cp y contar con una muestra corporal de la criatura, como un trozo de uña, pelo o una muestra de sangre. La elaboración de la muñeca lleva 1 hora. Mientras la sostengas, tus tiradas de ataque con conjuros de Maldición contra la criatura tienen 1 ventaja y sus pruebas de resistencia 1 desventaja.

CERDO — ATAQUE DE MALDICIÓN 3

Objetivo: hasta tres criaturas vivas que puedas ver y estén a media distancia.
Duración: 1 minuto; ver el efecto.

Cada objetivo hace una prueba de Fuerza. Si falla, se transforma en un cerdo (un **animal pequeño**) mientras dure el efecto, junto con todo lo que vista o transporte. Mientras se encuentre en este estado, queda atemorizado y debe optar por un turno rápido en cada ronda, con una acción para huir de ti por la ruta disponible más segura. El efecto finaliza inmediatamente cuando el objetivo sufre algún daño.

SAPO — ATAQUE DE MALDICIÓN 4

Objetivo: una criatura vivía que puedas ver y esté a media distancia.
Duración: concentración, hasta 1 minuto; ver el efecto.

Haz una prueba de Intelecto contra la Fuerza del objetivo (con 3 ventajas si el objetivo tiene Salud 40 o menos). Si tienes éxito, el objetivo se transforma en un inofensivo sapo (un **animal diminuto**) y permanece en ese estado mientras estés concentrado, con un máximo de 1 minuto.

Si tu concentración se ve interrumpida mientras dura el efecto, la maldición dura hasta que mueras o uses una acción para levantarla. La maldición también termina si na virgen besa al objetivo voluntariamente.

Tirada de ataque 20+: la maldición dura automáticamente hasta que mueras o uses una acción para levantarla, siempre que la criatura se halle a media distancia.

PETRIFICAR — ATAQUE DE MALDICIÓN 5

Objetivo: una criatura a media distancia que tenga un cuerpo físico.

Haz una tirada de ataque de Intelecto contra la Fuerza del objetivo (aplica 3 ventajas si tiene Salud 50 o menos). En caso de éxito, el objetivo sufre 7d6+10 puntos de daño y queda ralentizado durante 1 minuto. Si el objetivo queda incapacitado debido a este daño, muere instantáneamente y se convierte en una estatua de piedra.

Tirada de ataque 20+: el objetivo sufre 3d6 puntos de daño adicional.

NATURALEZA

La tradición de Naturaleza es antigua y su magia fomenta el crecimiento y nutre la tierra. Sus conjuros permiten a sus lanzadores ejercer el control sobre las plantas y protegerlas con su poder. El mal uso de la magia puede hacer que el mundo contenga su poder.

Los devotos de la Antigua Fe se cuentan entre los usuarios más habituales de la magia de Naturaleza. Conciben los conjuros de esta tradición como expresiones de su religión y los incorporan a sus ritos.

BELLOTAS MÁGICAS — ATAQUE DE NATURALEZA 0

Objetivo: hasta cinco bellotas, nueces o semillas que estén a tu alcance.
Duración: 1 hora; ver el efecto.

Tocas a los objetivos e imbuyes a cada uno de ellos con poder mágico mientras dure el efecto o hasta que una criatura ataque con ellos. Para hacerlo, hay que lanzar la bellota contra una criatura u objeto a corta distancia mediante una tirada de ataque enfrentada de Agilidad. Si tienes éxito, el objetivo del ataque sufre 1d6 puntos de daño y queda ralentizado durante 1 ronda. Si queda incapacitado debido a este daño, echará raíces en el sitio y se transformará permanentemente en un árbol joven.

Tirada de ataque 20+: el objetivo sufre 1d6 puntos de daño adicional.

ABORRECIMIENTO A LA ARMADURA

Los que practican esta tradición deben mantener su cercanía a la naturaleza. Estos lanzadores aborrecen las armaduras pesadas. No puedes lanzar conjuros de Naturaleza mientras lleves una puesta.

PIEL DE ROBLE — UTILIDAD DE NATURALEZA 0

Duración: 1 hora.

Mientras dure el efecto, obtienes una bonificación a la Defensa de +2 y, cuando intentas esconderte en entornos boscosos, la prueba de Agilidad tiene 1 ventaja.

BAYAS CURATIVAS — UTILIDAD DE NATURALEZA 1

Objetivo: hasta tres bayas frescas a tu alcance.
Duración: 8 horas; ver el efecto.

Tocas a los objetivos y les imbuyes en un poder mágico que dura lo indicado arriba o hasta que se consuman. Cualquier criatura viva puede usar una acción para consumir una baya y recuperar así tantos puntos de vida como la mitad de su tasa de curación.

PROLIFERACIÓN — UTILIDAD DE NATURALEZA 1

Área: un círculo de tierra de 10 metros de radio, centrado en un punto a media distancia.
Duración: 1 hora.

Las enredaderas y los hierbajos proliferan por toda el área, que se convierte en terreno complicado mientras dure el efecto. Cuando este acaba, la hojarasca se reseca y muere.

CACHIPORRA — UTILIDAD DE NATURALEZA 1

Objetivo: una porra o bastón que lleves en la mano.
Duración: 1 hora; ver el efecto.

Imprimes magia en el objeto en cuestión que dura lo indicado arriba o hasta que lo sueltes. Mientras sostengas el objeto, obtienes una bonificación de +2 a la Velocidad y tus ataques con él causan 1d6 puntos de daño adicional.

TRAMPA DE ENREDADERAS — ATAQUE DE NATURALEZA 2

Objetivo: hasta 5 criaturas a media distancia.

Unas enredaderas surgen de improviso de debajo de los objetivos. Cada uno debe superar una prueba de Agilidad para evitar quedar inmovilizado durante 1 minuto. Puede usar una acción para eliminar la aflicción arrancando las enredaderas.

PIÑONES EXPLOSIVOS — ATAQUE DE NATURALEZA 2

Objetivo: hasta cinco piñones, nueces o semillas que estén a tu alcance.
Duración: 8 horas, ver el efecto.

Tocas los objetivos y les imprimes un poder mágico que dura lo indicado o hasta que se ataque con ellos. Un objeto cargado de este modo emite luz en un radio de 5 metros a su alrededor. Cualquier criatura puede atacar con él lanzándolo contra un objetivo, sea otra criatura o un objeto, que esté a media distancia mediante una tirada enfrentada de Agilidad. Si tienes éxito, el objetivo del ataque sufre 1d6 puntos de daño y todo lo que se encuentre a un metro alrededor 1d3 puntos de daño debido a los fragmentos de la explosión.

Tirada de ataque 20+: el objetivo del ataque sufre 1d6 puntos de daño adicional.

ZARZAS — UTILIDAD DE NATURALEZA 3

Área: un círculo en el suelo de 10 metros de radio, centrado en un punto a media distancia.
Duración: 1 minuto.

Unas zarzas con afiladas espinas se extienden por el área, convirtiéndola en terreno complicado mientras dure el efecto. Al finalizar éste, las zarzas se resecan y mueren. Cualquier criatura que se adentre en el área o trate de cruzarla debe superar una prueba de Agilidad con 1 desventaja si no quiere sufrir 1d6 puntos de daño.

PASEO FORESTAL — UTILIDAD DE NATURALEZA 3

Duración: 1 minuto.

Tú, y todo lo que lleves encima, adquieres un tono verde brillante mientras dure el efecto. Durante este período, puedes entrar en un espacio ocupado por una planta de tu Tamaño o mayor y salir inmediatamente a un espacio abierto desde otra planta (igualmente del mismo Tamaño o mayor) que se encuentre a una media distancia de aquella por la que entraste.

IRA DE LA NATURALEZA — ATAQUE DE NATURALEZA 4

Objetivo: hasta cinco criaturas a media distancia.

Surgen enredaderas como látigos que causan 3d6 puntos de daño a todos los objetivos. Cada uno debe realizar una prueba de Agilidad. Si falla, es desplazado 6 metros en una dirección a tu elección y luego queda inmovilizado durante 1 minuto. El objetivo puede usar una acción para hacer una prueba de Fuerza con 1 desventaja para eliminar la aflicción en caso de tener éxito.

FORMA DEL ROBLE GUARDIÁN — UTILIDAD DE NATURALEZA 5

Duración: 1 minuto.

Te transformas en un poderoso árbol animado. Mientras dure el efecto, no puedes lanzar conjuros, pero obtienes los siguientes beneficios:

- Obtienes una bonificación a la Defensa de +3 y otra a la Salud de +15. También duplicas tu Tamaño.
- Las tiradas de ataque y las pruebas de Fuerza tienen 1 ventaja.
- Tus ramas cuentan como un arma cuerpo a cuerpo que causa 3d6 puntos de daño.
- Puedes usar una reacción en tu turno para gastar el lanzamiento de un conjuro de Naturaleza. Si lo haces, extiendes la duración de su efecto tantos minutos como el nivel del conjuro.

NIGROMANCIA



La nigromancia subvierte el ciclo de la vida y la muerte para crear seres que existen en ambos planos. Sus misterios se ocultan en tomos profanos o practicados en las paredes de antiguas tumbas, de modo que quienes los buscan deben hacer frente a variadas hordas de no muertos y abrazar la corrupción para dominar tal forma de magia.

OCULTARSE DE LOS NO MUERTOS — UTILIDAD DE NIGROMANCIA 0

Duración: 1 minuto; ver el efecto.

Te ocultas de las criaturas no muertas mientras dure el efecto. Este finaliza inmediatamente si realizas un ataque.

LOS LÍMITES DEL CONTROL

Solo puedes tener un número de criaturas obligadas merced a tus conjuros de Nigromancia equivalente a tu Poder. Si la creación de una nueva criatura no muerta implicase superar este límite, la aflicción obligado queda eliminada automáticamente del primer no muerto que creaste.

GARRA ESPECTRAL — ATAQUE DE NIGROMANCIA 0

Objetivo: una criatura a media distancia.

Una mano de sombras sale disparada hacia el objetivo. Haz una tirada de ataque de Intelecto contra su Agilidad. Si tienes éxito, el objetivo sufre 1d3 puntos de daño y sus tiradas de ataque sufren 1 desventaja durante 1 ronda.

Tirada de ataque 20+: el objetivo sufre 1d6 puntos de daño adicional.

ANIMAR CADÁVER — UTILIDAD DE NIGROMANCIA 1

Objetivo: un cadáver de Tamaño 1/2 o 1 que esté a tu alcance.

Tocas al objetivo. Si te concentras y mantienes el contacto con el objetivo durante 1 minuto, este se convierte en un **cadáver animado** obligado de su Tamaño.

Sacrificio: puedes gastar un lanzamiento de este conjuro para lanzar *garra espectral*.

DE TUMBA PRESENTE — ATAQUE DE NIGROMANCIA 1

Área: un círculo en el suelo de 5 metros de radio, centrado en un punto a corta distancia.
Duración: 1 minuto.

Mientras dure el efecto, la oscuridad se extiende por el área al tiempo que unas garras huesudas y manos putrefactas emergen del suelo, que se convierte en terreno complicado. Cada criatura presente en el área al lanzar el conjuro debe realizar una prueba de Agilidad. Si falla, sufre 1d6 puntos de daño y queda inmovilizada por la duración. Si ya estaba inmovilizada, sufre 1d6 puntos de daño adicionales. La criatura puede usar una acción para liberarse, eliminando así la aflicción inmovilizado.

COSECHAR ALMA — ATAQUE DE NIGROMANCIA 1

Objetivo: una criatura que no lleve muerta más de 1 ronda y que se encuentre a corta distancia.
Duración: 4 horas; ver el efecto.

Una bola de tenue luz se eleva desde el objetivo y vuela hacia ti, describiendo órbitas alrededor de tu cuerpo mientras dure el efecto. Puedes usar una acción para finalizar el efecto inmediatamente y recuperar tantos puntos de daño como tu tasa de curación. Hasta la finalización del efecto, la criatura objetivo no podrá ser devuelta a la vida por ningún medio.

ASTILLAS DE HUESO — ATAQUE DE NIGROMANCIA 2

Objetivo: una criatura que tenga huesos y esté a media distancia.

Haz una tirada de ataque de Intelecto contra la Fuerza del objetivo. Si tienes éxito, este sufre 3d6+5 puntos de daño. Si queda incapacitado debido a este daño, muere al instante y los huesos de su cuerpo estallan en un cono de 3 metros de longitud que se origina en un punto del espacio que ocupaba. Todo lo que se encuentre en el área sufre 1d6 puntos de daño. Las criaturas pueden librarse de este daño si superan una prueba de Agilidad.

Tirada de ataque 20+: el objetivo sufre 2d6 puntos de daño adicional.

CALAVERA AULLADORA — ATAQUE DE NIGROMANCIA 2

Objetivo: un punto en el espacio que esté a tu alcance.
Duración: 1 minuto; ver el efecto.

Una calavera humana aparece en medio del aire centrada en el punto objetivo. Cuenta con el rasgo volador, Defensa 20 y Salud 10. Cuando su daño total iguale su Salud, se hace añicos y el efecto finaliza inmediatamente.

Cuando lanzas este conjuro, puedes hacer que la calavera vuele hasta 10 metros y grite; también puedes hacerlo usando una acción o reacción mientras dure el efecto. El aullido se extiende en una esfera de 3 metros de radio centrada en su posición. Todas las criaturas que puedan oír y se encuentren en el área deben superar una prueba de Fuerza para evitar sufrir 1d6+1 puntos de daño.

CANIBALIZAR MAGIA — ATAQUE DE NIGROMANCIA 3

Objetivo: una criatura a media distancia.

Haz una tirada de ataque de Intelecto contra la Fuerza del objetivo. Si tienes éxito, este sufre 3d6 puntos de daño y recuperas el lanzamiento de un conjuro de nivel 1 o menos.

Tirada de ataque 20+: el objetivo sufre 2d6 puntos de daño adicional y recuperas el lanzamiento de un conjuro de nivel 2 o menos.

POZO DE PODER IMPÍO — UTILIDAD DE NIGROMANCIA 3

Área: un círculo en el suelo de 5 metros de radio, centrado en un punto a media distancia.
Duración: 1 minuto.

Aparece un glifo en el punto de origen. Mientras dure el efecto, cada vez que una criatura en el área sufra daño, encaja 2d6 puntos de daño adicional.

SELLAD LAS PUERTAS DEL INFRAMUNDO — ATAQUE DE NIGROMANCIA 4

Área: una esfera de 10 metros de radio centrada en un punto a media distancia.
Duración: 1 minuto.

Unos zarcillos de energía nigromante se extienden por el área. Mientras dure el efecto, los no muertos presentes hacen sus tiradas de ataque con 1 ventaja y las criaturas vivas aparte de ti hacen sus ataques y sus pruebas con 1 desventaja. Asimismo, las criaturas vivas de Tamaño 1 o 1/2 que mueran en el área se convierten en **cadáveres animados** obligados.

EJÉRCITO DE LOS MUERTOS — UTILIDAD DE NIGROMANCIA 5

Área: un círculo en el suelo de 2 metros de radio y centrado en un punto a media distancia.
Duración: 1 hora.

El área pasa a ser terreno complicado mientras dure el efecto. Al final de la ronda en la que lanzaste el conjuro, 2d6 **cadáveres animados** emergen del suelo y se incorporan. Todas las criaturas no muertas creadas de este modo cuentan como una sola a efectos del recuento de cuántos seres obligados puede controlar el lanzador. El efecto termina cuando el último de estos cadáveres animados sea destruido.

PROHIBIDA



Como las más oscura de las artes mágicas, la tradición Prohibida y sus conjuros dan lugar a efectos indeciblemente horrorosos. La mayoría de las sociedades prohíben esta magia. Los inquisidores y los cazadores de brujas recorren las tierras en busca de sus practicantes, entregando a cualquiera que hallen a las llamas purificadoras junto con



sus instrumentos y escritos. No obstante, de alguna manera, esta vil tradición persiste y sus usuarios aparecen en el mundo en proporciones crecientes.

Los diablos susurran los secretos de la magia Prohibida a aquellos mortales que buscan atajos al poder. De este modo preparan el festín que está por venir, ya que aprender los conjuros de esta tradición corrompe el alma. También se puede descubrir la magia Prohibida de la mano de sectarios del Rey Demonio, desentrañándola de viejos tomos, a partir de horribles runas grabadas en lugares afectados por una gran maldad o a modo de regalo de las entidades malignas atrapadas en el mundo.

Tras hacer un descanso, debes sacrificar una criatura a los poderes oscuros para recuperar los lanzamientos gastados de los conjuros Prohibidos.

LENGUA NEGRA — UTILIDAD PROHIBIDA 0

Duración: 1 minuto.

Mientras dure el efecto, tus tiradas de ataque de Intelecto y Voluntad tienen 1 ventaja contra demonios, diablos, espíritus y no muertos.

DAÑAR — ATAQUE PROHIBIDO 0

Objetivo: una criatura que puedas ver a corta distancia.

Unas púas invisibles desgarran el cuerpo del objetivo. Haz una tirada de ataque de Intelecto contra su Fuerza. Si tienes éxito, el objetivo sufre una penalización a la Salud de -5 durante 1 minuto.

Tirada de ataque 20+: la penalización a la Salud pasa a ser de -10.

OBEDIENCIA — ATAQUE PROHIBIDO 1

Objetivo: una criatura viva a corta distancia.

Te haces con el alma del objetivo. Haz una tirada de ataque de Intelecto contra su Voluntad. Si tienes éxito, durante el siguiente minuto el objetivo debe elegir si al final de cada ronda sufre 1d6 puntos de daño o queda obligado durante la siguiente ronda.

DEFECACIÓN ODIOSA — ATAQUE PROHIBIDO 1

Objetivo: una criatura viva con un cuerpo físico a media distancia.

Las entrañas del objetivo se retuercen y producen fuertes ruidos. Si su Salud es de 10 o menos, muere al instante entre chorros de sangre y heces que surgen de todos sus orificios. Si su Salud es superior a 10, haz una tirada de ataque de Intelecto contra su Fuerza.

En caso de éxito, el objetivo sufre 1d6+2 puntos de daño y queda desorientado durante una ronda, al tiempo que sus intestinos desalojan sus contenidos violenta y espectacularmente. Si este daño incapacita al objetivo, muere instantáneamente en una explosión de excrementos órganos y sangre. Todas las criaturas situadas en un radio de 2 metros de su ubicación deben realizar una prueba de Voluntad. Si fallan, quedan mermadas durante 1 ronda.

Tirada de ataque 20+: el objetivo sufre 1d6 puntos de daño adicional.

LENGUA RASGADA — ATAQUE PROHIBIDO 1

Objetivo: una criatura capaz de hablar, a corta distancia.

Escupes al objetivo. Haz una prueba de Intelecto contra su Voluntad. Si tienes éxito, tu lengua se desdobla y obtienes el control de la boca del objetivo mientras permanezcas

MAGIA OSCURA Y LENGUA OSCURA

El lanzamiento de conjuros Prohibidos requiere pronunciar las frases místicas en lengua oscura. Si no la conoces, tus ataques empleando conjuros Prohibidos tienen 1 desventaja y las demás criaturas hacen las pruebas para resistirse a ellos con 1 ventaja.

concentrado, hasta un máximo de 1 hora. Mientras dure el efecto, cada vez que hables podrás hacerlo por tu boca o la del objetivo, siempre que te encuentres a 1,5 kilómetros de él. Cuando hables por la boca del objetivo, usará su propia voz.

Tirada de ataque 20+: el efecto dura hasta 1 hora sin necesidad de concentración.

GUSANOS VORACES — ATAQUE PROHIBIDO 2

Objetivo: una criatura viva a media distancia.
Duración: 1 minuto.

Unos gusanos hambrientos invaden las entrañas del objetivo, causando 2d6 puntos de daño. Al final de cada ronda, y mientras dure el efecto, el objetivo debe realizar una prueba de Fuerza. Si falla, sufre 1d6 puntos de daño y queda mermado durante 1 ronda. Si tiene éxito, no se produce efecto alguno. Al tercer éxito, el objetivo vomita una bola de agitados gusanos y el efecto finaliza.

El objetivo que quede incapacitado debido al daño de este conjuro muere inmediatamente y se extiende una nube de moscas negras en una esfera de 5 metros de radio desde un punto de su espacio. Las moscas oscurecen intensamente el área y permanecen durante 1 minuto o hasta que sean dispersadas mediante el fuego o el viento.

ADIÓS A LA VISTA — ATAQUE PROHIBIDO 2

Objetivo: una criatura a la vista y que esté a corta distancia.

Los ojos del objetivo se hinchan en sus cuencas. Si su Salud es de 15 o menos, sufre 2d6 puntos de daño y queda cegado al explotarle los ojos.

Si su Salud es de más de 15, haz una tirada de ataque de Intelecto contra su Fuerza; aplica 1 desventaja si su Salud es de 30 o más. Si tienes éxito, el objetivo queda cegado tanto tiempo como permanezcas concentrado, hasta 1 minuto. Al final de cada ronda, mientras dure el efecto, el objetivo debe hacer una prueba de Fuerza con éxito para evitar sufrir 1d6 puntos de daño. Si falla tres veces antes de la finalización del efecto, la aflicción cegado se transforma en una ceguera permanente; los ojos del objetivo explotan, desparramándose los fluidos oculares por toda su cara.

Tirada de ataque 20+: el efecto dura hasta 1 minuto sin necesidad de concentración.

ADIÓS AL DESEO — ATAQUE PROHIBIDO 3

Objetivo: una criatura viva a corta distancia.

El objetivo sufre un intenso dolor interno. Haz una tirada de ataque de Intelecto contra su Fuerza. Si tienes éxito, el objetivo sufre 3d6 puntos de daño y queda desorientado durante 1d6 rondas, al tiempo que los tristes restos de sus órganos reproductivos se desprenden de su cuerpo.

Tirada de ataque 20+: el objetivo sufre 3d6 puntos de daño adicional y además queda derribado sin poder levantarse mientras siga desorientado de esta manera.

ARRANCAR EL HUESO DE LA CARNE — ATAQUE PROHIBIDO 3

Objetivo: una criatura que tenga huesos y que se encuentre a media distancia.

Los huesos del objetivo se agitan bajo su piel. Haz una tirada de Intelecto contra su Fuerza. Si tienes éxito, sufre 6d6 puntos de daño. Si queda incapacitado debido a este daño, muere al instante. Su carne queda arrancada de los huesos y se convierte en un **cadáver animado** del Tamaño del objetivo que ocupa su mismo espacio. El cadáver animado ataca a la criatura más cercana cada ronda, escogiéndola al azar si tuviera varias posibilidades.

Tirada de ataque 20+: el objetivo sufre 2d6 puntos de daño adicional.

INTERCAMBIO DE ALMAS — ATAQUE PROHIBIDO 4

Objetivo: dos criaturas mortales vivas a media distancia.

Manipulas las almas de los objetivos. Haz una tirada de ataque de Intelecto contra la Voluntad de ambos. Si tienes éxito, los objetivos quedan desorientados durante 1 minuto.

Tirada de ataque 20+: los objetivos también quedan aturdidos mientras permanezcan desorientados de esta manera.

Especial: si tienes éxito contra ambos objetivos, sus almas intercambian los cuerpos permanentemente. Cada uno gana 1d6 puntos de Locura. Cada alma se lleva lo siguiente al nuevo cuerpo, conservando por lo demás los atributos del nuevo anfitrión, así como sus características y habilidades:

- Todos los idiomas y profesiones
- Los valores de Intelecto y Voluntad (calcúlese de nuevo Percepción en caso de necesidad)
- Los valores de Locura y Corrupción
- Todos los talentos
- Todas las tradiciones descubiertas y todos los conjuros conocidos

UNIÓN HORRENDA — ATAQUE PROHIBIDO 5

Objetivo: dos criaturas que puedas ver a corta distancia entre sí y a media distancia de ti.

Por un momento, las formas de ambas criaturas son indistinguibles entre sí. Haz una tirada de ataque de Intelecto contra la Fuerza de ambos objetivos. Si tienes éxito, el objetivo sufre 3d6 puntos de daño y queda mermado durante 1 ronda.

Tirada de ataque 20+: el objetivo sufre 3d6 puntos de daño adicional.

Especial: si tienes éxito contra los dos objetivos, sus cuerpos se fusionan permanentemente para dar lugar a una sola criatura, que queda mermada hasta hacer un descanso. De ti depende cuál será el aspecto de la criatura fusionada. Esta criatura combina los atributos, características y demás habilidades de los dos objetivos de la siguiente manera:

- Se queda con el valor más alto de Fuerza y el menor de Agilidad. Cada objetivo conserva su propio Intelecto y Voluntad.
- Gana 2d6 puntos de Locura, sustituyendo los valores que tuvieran los objetivos (de tenerlos). Los valores de Corrupción de los objetivos (de haberlos) se suman.
- Los objetivos ocupan el mismo espacio, sumando sus respectivos Tamaños. Suma también el valor más alto de Salud con la mitad del más bajo. La velocidad de la criatura fusionada es de 6.
- La criatura fusionada tiene los rasgos y talentos de ambos objetivos y adquiere el rasgo horripilante si es que ninguno de los objetivos lo tenía ya.
- A pesar de que comparten un solo cuerpo, los objetivos tienen un turno independiente cada ronda. Uno debe usar un turno rápido y el otro uno lento. Si no se ponen de acuerdo, cada uno tira 1d6 y el que obtenga el resultado más alto decide.

Protección

La magia de Protección protege, defiende y contrarresta. Sus conjuros atraen a los cautos y a los paranoides, ya que son ideales para mantenerlos a ellos y a sus pertenencias seguros. A medida que aprendes conjuros de esta tradición, te vuelves cada vez más suspicaz hacia los demás, incluidos tus compañeros.

CERROJO MÁGICO — UTILIDAD DE PROTECCIÓN 0

Objetivo: un objeto a corta distancia que pueda abrirse o cerrarse, como una puerta, cofre o ventana.
Duración: 1 Minuto.

El objetivo se cierra y se bloquea. Mientras dure el efecto, nadie excepto tú, podrá abrirlo por métodos no mágicos. Aunque si puede ser destruido.

ENTORNO SEGURO — UTILIDAD DE PROTECCIÓN 0

Área: una esfera de 10 metros de radio centrada en un punto a tu alcance.
Duración: 6 horas.

Un campo invisible se materializa por la circunferencia del área. Mientras dure el efecto, sabrás cuándo una criatura de Tamaño 1/2 o mayor se adentre en el área. Si estás dormido, te despertarás cuando esto pase.

EVASIÓN — UTILIDAD DE PROTECCIÓN 1

Te mueves hasta cuatro veces tu Velocidad sin desencadenar ataques libres.

Reacción: puedes usar una reacción para lanzar este conjuro cuando sufres daño. Si lo haces, te mueves al doble de tu Velocidad sin desencadenar ataques libres.

CAMPO DE FUERZA — UTILIDAD DE PROTECCIÓN 1

Duración: 1 minuto; ver el efecto.

Un campo de fuerza invisible te rodea y se desplaza contigo. El campo tiene un valor de Salud 10. Mientras dure el efecto, cada vez que sufras daño, el campo de fuerza lo absorbe. Si el daño total del campo se equipara con su Salud, el efecto finaliza inmediatamente.

SANTUARIO — UTILIDAD DE PROTECCIÓN 1

Objetivo: una criatura a tu alcance.
Duración: 1 minuto; ver el efecto.

Tocas al objetivo y haces que resulte invisible para todas las criaturas por la duración del efecto. El efecto finaliza inmediatamente si el objetivo realiza un ataque.

VIGILANCIA — UTILIDAD DE PROTECCIÓN 2

Objetivo: una criatura a tu alcance.
Duración: 4 horas.

Tocas al objetivo y le concedes una capacidad de alerta aumentada. Mientras dure el efecto, el objetivo hace pruebas de Percepción con 1 ventaja y no puede quedar hechizado, obligado, atemorizado, sorprendido o dormido por medios mágicos.

VIGOR — UTILIDAD DE PROTECCIÓN 2

Objetivo: una criatura a tu alcance.
Duración: 1 hora.

Tocas al objetivo, lo que le concede una bonificación de 10 a la Salud mientras dure el efecto.

PROTECCIÓN CONTRA CONJUROS — UTILIDAD DE PROTECCIÓN 3

Objetivo: una criatura a tu alcance.
Duración: 1 hora.

Tocas al objetivo y le otorgas protección contra los conjuros por la duración del efecto. Hasta que este finalice, las criaturas que ataquen al objetivo con conjuros deben realizar sus tiradas de ataque con 1 desventaja. Asimismo, el objetivo hace las pruebas para resistirse a los efectos de los conjuros con 1 ventaja.

CAMPO DE PROTECCIÓN — UTILIDAD DE PROTECCIÓN 3

Área: una esfera de 3 metros de radio centrada en un punto a tu alcance.
Duración: 1 minuto.

Una barrera inmóvil e invisible se materializa a lo largo de la circunferencia del área y permanece por la duración del efecto. Cuando lanzas el conjuro, designas un número de criaturas que se encuentren a media distancia de ti. Estas criaturas pueden moverse y atacar libremente a través de la barrera. Ninguna otra podrá atravesarla o realizar ataques con armas cuerpo a cuerpo contra los objetivos desde el otro lado.

INVULNERABILIDAD — UTILIDAD DE PROTECCIÓN 4

Objetivo: una criatura a tu alcance.
Duración: concentración, hasta 1 minuto.

Tocas al objetivo y lo vuelves inmune a todo tipo de daño mientras dure el efecto.

GLOBO DE NEGACIÓN — UTILIDAD DE PROTECCIÓN 5

Área: una esfera de 5 metros de radio centrada en un punto a tu alcance.
Duración: 1 minuto.

Una barrera inmóvil e invisible se materializa a lo largo de la circunferencia del área y permanece por la duración del efecto. Las tiradas de ataque con conjuros de nivel 5 o menos contra objetivos que se encuentren al otro lado de la barrera fallan automáticamente. Asimismo, el espacio del interior de la barrera queda excluida del área de cualquier conjuro de nivel 5 o menos. Por último, los conjuros lanzados desde el interior de la barrera no pueden tener puntos de origen más allá del borde de esta.

Runa

Los conjuros de Runa crean inscripciones que producen efectos mágicos. Los enanos y los trolls la inventaron. Muchos de sus primeros conjuros perduran grabados en antiguos monolitos y paredes de cuevas de montañas milenarias. El descubrimiento de esta tradición podría deberse a haberse topado con tales inscripciones.

RUNA DE HALLAZGO — UTILIDAD DE RUNA 0

Objetivo: una criatura u objeto a tu alcance.
Duración: 1 hora.

Tocas al objetivo y le dejas una marca que permanece por la duración del efecto. Siempre conoces la ubicación exacta de la criatura u objeto marcado.

TRADUCTOR ABSOLUTO — UTILIDAD DE RUNA 0

Duración: 1 minuto.

Mientras dure el efecto, puedes leer cualquier escritura que veas.

MARCA DE PERDICIÓN — ATAQUE DE RUNA 1

Objetivo: una criatura a corta distancia.

Haz una tirada de ataque de Intelecto contra la Agilidad del objetivo. Si tienes éxito, le vinculas una runa durante 1 minuto. Una vez por ronda de duración del efecto, cada vez que el objetivo sufra algún daño, encaja 1d6 puntos de daño adicional de la runa.

GLIFO DE FUEGO — ATAQUE DE RUNA 1

Objetivo: un punto en el espacio a corta distancia.
Duración: 1 minuto.

Un glifo ígneo aparece en el objetivo mientras dure el efecto. Cuando lanzas el conjuro, al final de cada ronda de duración del efecto, el glifo suelta llamas que se extienden en una esfera de 2 metros de radio, centrada en un punto del espacio que ocupa el objetivo y causando 1d6+2 puntos de daño a todo lo que se encuentre en el área. Todas las criaturas aquí presentes deben superar una prueba de Agilidad con 1 desventaja para evitar sufrir el daño.

ESCUDO RÚNICO — UTILIDAD DE RUNA 1

Objetivo: un escudo a tu alcance.
Duración: 1 minuto.

Inscribes una runa en el objetivo que permanece por la duración. Las criaturas que ataquen con armas al portador del escudo sufren 1 desventaja.



GLIFOS DE CAUTIVERIO — ATAQUE DE RUNA 2

Objetivo: una criatura que puedas ver a media distancia.
Duración: 1 minuto.

Un anillo de brillantes glifos rodea el objetivo y permanece mientras dure el efecto. Si el objetivo abandona ese espacio y atraviesa las runas, debe superar una prueba de Fuerza con 1 desventaja. Si falla, sufre 6d6 puntos de daño y solo la mitad si tiene éxito.

RUNA DE OCULTACIÓN — UTILIDAD DE RUNA 2

Objetivo: una criatura a tu alcance.
Duración: 1 hora.

Tocas el objetivo y una runa aparece en él. Mientras dure el efecto, este no puede ser percibido por medios mágicos, y si se encuentra en una zona oscura al final de la ronda, queda oculto automáticamente hasta que use una acción o se mueva.

SELLO TRAMPA — UTILIDAD DE RUNA 3

Objetivo: un círculo de 4 metros de radio centrado en un punto del suelo a media distancia.
Duración: 1 minuto.

Una runa aparece en el punto de origen y permanece por la duración del efecto. Cuando una criatura se adentra en el área, de la runa emergen potentes relámpagos al final de cada ronda que causan 2d6 puntos de daño a todo lo que se encuentre en el área. Las criaturas deben realizar una prueba de Agilidad. Si fallan, quedan inmovilizadas durante 1 ronda. Si tienen éxito, solo sufren la mitad del daño.

RUNA DE POTENCIA — UTILIDAD DE RUNA 3

Objetivo: una criatura a tu alcance.
Duración: 1 minuto.

Una runa brillante aparece en el objetivo donde le has tocado. Mientras dure el efecto, este hace las pruebas y los ataques de Fuerza con 2 ventajas, y sus ataques con armas cuerpo a cuerpo causan 2d6 puntos de daño adicional.

ARMA RÚNICA — UTILIDAD DE RUNA 4

Objetivo: un arma a tu alcance.
Duración: 1 minuto.

Inscribes una runa brillante en el arma objetivo. Mientras dure el efecto, los ataques con esa arma causan 3d6 puntos de daño adicional.

RUNA DE PODER — UTILIDAD DE RUNA 5

Objetivo: una criatura a tu alcance.
Duración: 1 hora.

Una runa brillante aparece en el objetivo donde le tocaste. Mientras dure el efecto, sus pruebas y ataques tienen 2 ventajas y obtiene una bonificación a la Salud de +20. También causa 1d6 puntos de daño adicional con cualquier ataque que consiga hacer daño.

SOMBRA

La magia de Sombra crea y moldea las sombras y la oscuridad.

Esta tradición flirtea con lo que muchos consideran magia oscura, si bien carece de la influencia corruptora de tales conjuros. Los estudiosos de las tradiciones de magia oscura a menudo complementan sus estudios con los conjuros de Sombra para disimular sus actividades y destruir a sus adversarios.

Algunos creen que la tradición se originó en el Inframundo, cuando sus primeros usuarios aprendieron los secretos de las sombras que acechan en las lindes de ese reino. Actualmente, la magia de Sombra cuenta con practicantes por todo el mundo, desde sectarios perturbados hasta ladrones que recurren a la magia y asesinos que simplemente desean no atraer la atención.

La exploración de los secretos de la Sombra drena paulatinamente el color y la vitalidad del usuario. Tu ropa se desgasta más deprisa, tu pelo pierde el brillo y tu complexión se vuelve casi enclenque. La luz te molesta y debes protegerte los ojos de la punzante luminosidad, generalmente empleando una capucha. Si bien te sientes incómodo en zonas iluminadas, la tradición no implica que la luz sea nociva para ti.

FILO DEL ANOCHECER — UTILIDAD DE SOMBRA 0

Duración: 1 minuto; ver el efecto.

Volutas de oscuridad forman un arma de filo sólida en tu mano que permanece ahí mientras dure el efecto o hasta que la sueltes. Funciona como un arma rápida de mano mala con la propiedad de finura y causa 1d6 puntos de daño adicional cuando atacas con éxito a un objetivo en un espacio oscurecido por sombras u oscuridad.

MURO DE OSCURIDAD — UTILIDAD DE SOMBRA 0

Área: un círculo de 2 metros de radio, con cualquier orientación, centrado en un punto a media distancia.
Duración. 1 minuto

El área se vuelve opaca mientras dure el efecto y oscurece por completo todo lo que quede detrás, bloqueando la luz creada por fuentes naturales.

OSCURIDAD — UTILIDAD DE SOMBRA 1

Área: una esfera de 5 metros de radio centrada en un punto a corta distancia.
Duración: 1 minuto.

Una oscuridad negra como la tinta inunda el área, oscureciéndola por completo mientras dure el efecto. La oscuridad ahoga toda luz proveniente de una fuente natural y la que se crea mediante conjuros de nivel 0. También bloquea la línea de visión no mágica que no sea visión verdadera.

Puedes lanzar este conjuro sobre un objeto que toques y el área de oscuridad se desplazará con él. Si cubres completamente el objeto, el efecto del conjuro queda suprimido hasta que deje de estar cubierto.

VISIÓN EN LA OSCURIDAD — UTILIDAD DE SOMBRA 1

Objetivo: una criatura que puedas tocar.
Duración: 1 hora.

Tocas al objetivo y este gana el rasgo visión en la oscuridad por la duración.

DARDO SOMBRÍO — ATAQUE DE SOMBRA 1

Objetivo: una criatura a media distancia.

Un proyectil de oleosa oscuridad sale disparado de tu mano. Haz una tirada de ataque de Intelecto contra la Agilidad del objetivo. Si tienes éxito, este sufre 2d6 puntos de daño y se ve obligado a aplicar 3 desventajas a sus pruebas de Percepción durante el próximo minuto.

MONSTRUO SOMBRÍO — UTILIDAD DE SOMBRA 2

Área: un cubo de 1 metro de lado que se origina en un punto a media distancia.
Duración: 1 minuto.

Unos hilos de oscuridad se van acumulando en el área para formar un **monstruo mediano** obligado con el rasgo volador. El monstruo sombrío puede tener cualquier aspecto que decidas. Si queda incapacitado, el efecto termina.

ZANCADA SOMBRÍA — UTILIDAD DE SOMBRA 2

Duración: 1 minuto.

Mientras dure el efecto, cada vez que te adentres en un espacio oscurecido por sombras u oscuridad, puedes aparecer instantáneamente en otro espacio abierto igualmente oscurecido a media distancia del primero. Puedes moverte de este modo una vez por ronda.

VIROTES NEGROS DEL INFRAMUNDO — ATAQUE DE SOMBRA 3

Objetivo: hasta tres criaturas a media distancia.

Tres proyectiles de furiosa oscuridad salen disparados de tu mano, repartidos como desees entre los objetivos. Por cada proyectil haz una tirada de ataque de Intelecto contra su Agilidad. Si tienes éxito, este sufre 2d6 puntos de daño y se aleja de ti 1d6 metros.

Tirada de ataque 20+: el objetivo sufre 1d6 puntos de daño adicional.

MAGIA SOMBRÍA — UTILIDAD DE SOMBRA 3

Elige uno de tus conjuros de nivel 2 o menos de una tradición que no sea Sombra. Lanzas ese conjuro sin gastar un lanzamiento, incluso si no te queda ninguno disponible.

PORTALES OSCUROS — UTILIDAD DE SOMBRA 4

Área: seis cubos, cada uno de 1 metro de lado, a larga distancia.
Duración: 1 minuto.

La oscuridad llena cada uno de los cubos, oscureciendo por completo el espacio y bloqueando cualquier medio de visión no mágica, excepto visión verdadera. Asigna un número, de 1 a 6, a cada cubo. Cuando una criatura entre en uno de ellos, debe realizar una prueba de Intelecto para elegir por qué cubo sale. En caso de éxito, surge inmediatamente a espacio abierto por el cubo escogido. Si falla, tira 1d6 para determinar el cubo de salida. En cualquier caso, la criatura decide hacia qué dirección está encarando al salir.

DEBILITAMIENTO — ATAQUE DE SOMBRA 5

Objetivo: una criatura viva a larga distancia.

Un rayo negro surge de la palma de tu mano. Haz una tirada de ataque de Intelecto contra la Agilidad del objetivo. Si tienes éxito, este sufre una penalización a la Salud de -20 durante 1 hora. Durante la vigencia de aplicación de esta penalización, el objetivo también queda mermado.

Tirada de ataque 20+: la penalización es de -30.

TECNOMANCIA

La tradición de Tecnomancia fusiona la magia con la mecánica. Cuando lanzas uno de sus conjuros, montas algo con piezas sueltas y desechos recolectados durante tus viajes. Normalmente puedes reciclar estas piezas desmantelando los artilugios que crees para fabricar algo nuevo. Los practicantes de esta tradición siempre están buscando materiales: engranajes, resortes, planchas de metal, tuercas, tornillos, tubos y artículos similares.

APAÑO — UTILIDAD DE TECNOMANCIA 0

Objetivo: un objeto de Tamaño 2 o menos que haya sufrido 1 o más puntos de daño pero no haya sido destruido y se encuentre a tu alcance.

Tocas al objetivo y se recupera de 1d6 puntos de daño.

LLAVE INGLESA MÁGICA — ATAQUE DE TECNOMANCIA 0

Objetivo: una criatura u objeto a corta distancia.

Creas y arrojas una llave inglesa. Haz una tirada de ataque de Intelecto contra la Defensa del objetivo. Si tienes éxito, este sufre 1d6+1 puntos de daño y cae derribado.

Tirada de ataque 20+: el objetivo queda también mermado hasta el final de la ronda.

LANZAVIROTES — ATAQUE DE TECNOMANCIA 1

Área: un cubo de 1 metro de lado que se origina en un punto a tu alcance y se encuentra sobre una superficie sólida.
Duración: 1 minuto.

Creas una torreta de ballesta de Tamaño 1 en el área. Tiene Defensa 5 y Salud equivalente a tu valor de Intelecto. Permanece por la duración o hasta que sea destruida. Al final de cada ronda, la torreta dispara a un objeto o una criatura objetivo hasta larga distancia. Haz una tirada de ataque de Intelecto contra su Defensa. Si tienes éxito, el objetivo sufre 2d6 puntos de daño.

Tirada de ataque 20+: el objetivo sufre 1d6 puntos de daño adicional.

ABROJOS — UTILIDAD DE TECNOMANCIA 1

Área: un círculo en el suelo de 5 metros de radio, centrado en un punto a media distancia.
Duración: 1 minuto.

Surgen fragmentos metálicos irregulares del punto de origen que cubren todas las superficies horizontales del área mientras dure el efecto. Cualquier criatura que se adentre o cruce el área debe superar una prueba de Agilidad para evitar sufrir 1d6+1 puntos de daño y quedar ralentizada. Si la criatura ya estaba ralentizada de este modo, queda derribada e inmovilizada. Puede eliminar cualquiera de las aflicciones al recuperar puntos de daño.

ESCUDO CHISPEANTE — UTILIDAD DE TECNOMANCIA 1

Duración: 1 minuto.

Creas un escudo mágico en tu brazo que permanece por la duración. Una vez por ronda, cuando una criatura te ataque exitosamente con un arma cuerpo a cuerpo, el escudo emite unas chispas y la criatura atacante debe realizar una prueba de Agilidad. Si falla, sufre 1d6 puntos de daño y se aleja 1d3 metros de ti, quedando derribada al final de su movimiento.

LANZALLAMAS — UTILIDAD DE TECNOMANCIA 2

Duración: ver el efecto.

Creas un lanzallamas, arma que tiene seis usos. Aparece en tus manos, o a tus pies si no tienes ninguna libre. Cuando gastas el último uso, el lanzallamas se descompone en sus piezas.

Una criatura armada con un lanzallamas puede usar una acción para gastar un uso, que arroja llamas en una línea de 5 metros de largo y 1 de ancho desde un punto al alcance de la criatura. Las llamas causan 2d6 puntos de daño a cualquier cosa que se encuentre en el área. Las criaturas deben superar una prueba de Agilidad para sufrir la mitad del daño.

El lanzallamas explota cuando la criatura que lo sostiene sufre daño por fuego o rayo. Las llamas llenan una esfera de 5 metros de radio con origen en un punto del espacio de dicha criatura, causando 1d6 puntos de daño por uso no gastado a todo lo que se encuentre en el área. Las criaturas que superen una prueba de Agilidad, sufren la mitad del daño.

GRANADAS — ATAQUE DE TECNOMANCIA 2

Objetivo: hasta tres puntos a corta distancia.

Lanzas tres granadas, repartiéndolas como quieras entre los objetivos. Cuando una de ellas alcanza su objetivo, o si se topa con una criatura u objeto sólido antes, explota, causando 1d6+1 puntos de daño a todo lo que se encuentre en una esfera de 1 metro de radio, centrada en el objetivo o en un punto de su espacio (sea criatura u objeto). Cada criatura en el área que supere una prueba de Agilidad, sufre la mitad del daño.

CUCHILLAS VOLADORAS — ATAQUE DE TECNOMANCIA 3

Objetivo: hasta tres criaturas u objetos a media distancia.

Cinco cuchillas salen disparadas de tu mano, divididas como quieras entre los objetivos. Haz una tirada de ataque de Intelecto contra la Defensa del objetivo por cada cuchilla. Si tienes éxito, este sufre 2d6 puntos de daño.

Tirada de ataque 20+: el objetivo sufre 1d6 puntos de daño adicional.

REPARAR — UTILIDAD DE TECNOMANCIA 3

Objetivo: un objeto de Tamaño 3 o menos que haya sufrido al menos 1 punto de daño pero no ha sido destruido y se encuentre a tu alcance.

Tocas al objetivo y recupera todos los puntos de daño.

CORAZA POTENCIADA — UTILIDAD DE TECNOMANCIA 4

Área: un cubo de 3 metros de lado que se origina en un punto a tu alcance.
Duración: hasta que hagas un descanso; ver el efecto.

Te concentras durante 1 hora, período en el cual te dedicas a construir una coraza de combate potenciada en el área, considerada como un **constructo enorme**. El constructo permanece por la duración del efecto o hasta que sea incapacitado. No puede emplear acciones o moverse independientemente, sino que debes introducirte en su cabina para controlarlo. Mientras estás dentro, considera los valores de Defensa y Salud del constructo como los tuyos, te desplazas a su Velocidad y puedes usar sus opciones de ataque y sus acciones en lugar de las tuyas.

OBJETO MÁGICO — UTILIDAD DE TECNOMANCIA 5

Objetivo: un objeto a tu alcance.
Duración: 1 hora.

Tocas el objetivo y lo cargas de poder mágico. Mientras dure el efecto, las pruebas y las tiradas de ataque relacionadas con cualquier tarea que emplee el objeto se benefician de 1 ventaja. Si el objeto es un arma, los ataques realizados con él causan 1d6 puntos de daño adicional. Si es una armadura, obtiene una bonificación a la Defensa de +1.

Permanencia: si gastas ingredientes raros por valor de 1 co al lanzar este conjuro, el efecto dura hasta que hagas un descanso. Si lanzas el conjuro de este modo sobre el mismo objetivo todos los días durante un mes, una semana y un día, el efecto se vuelve permanente.

Teleportación

La magia de Teleportación localiza grietas en la realidad y las ensancha hasta permitir que un viajero las atraviese para llegar a un destino lejano.

DESPACHAR — UTILIDAD DE TELEPORTACIÓN 0

Objetivo: un objeto de Tamaño 1 o menos que sostengas.

El objetivo se teleporta a un espacio abierto a media distancia.

TRAER — UTILIDAD DE TELEPORTACIÓN 0

Objetivo: un objeto que puedas sostener en una mano y se encuentre a media distancia.

El objeto se teleporta hasta tu mano o aterriza a tus pies si no tienes ninguna libre.

DIVISIÓN — ATAQUE DE TELEPORTACIÓN 1

Objetivo: una criatura que puedas ver a corta distancia.

Haz una tirada de ataque de Intelecto contra la Fuerza del objetivo. Si tienes éxito, este sufre 3d6 puntos de daño. Si el objetivo queda incapacitado debido a este daño, partes de su cuerpo salen dispersadas y muere al instante.

Tirada de ataque 20+: el objetivo sufre 1d6 puntos de daño adicional.

HOYO DE GLORIA — UTILIDAD DE TELEPORTACIÓN 1

Área: dos cubos de 1 metro de lado a media distancia.
Duración: 1 minuto.

En el centro de cada cubo se abre un portal de 30 centímetros de ancho. No tienen densidad; todo lo que se ubique en uno sale instantáneamente por el otro. Cuando el efecto termina, los portales se cierran, probablemente cercenando todo lo que hubiese en ellos (a discreción del DJ).

TRUEQUE — UTILIDAD DE TELEPORTACIÓN 1

Objetivo: una criatura a larga distancia.

El objetivo y tú os teleportáis intercambiando posiciones. Un objetivo hostil podría realizar una prueba de Voluntad. En caso de éxito, el efecto queda anulado.

Reacción: puedes usar una reacción en tu turno para lanzar este conjuro. Si lo haces, el objetivo debe encontrarse a corta distancia.

QUITAR — ATAQUE DE TELEPORTACIÓN 2

Objetivo: una criatura a tu alcance.

Haz una tirada de ataque de Intelecto contra la Agilidad del objetivo. Si tienes éxito, lo tocas y este se teleporta a un espacio abierto sobre superficie sólida a media distancia y que puedas ver.

Tirada de ataque 20+: el espacio abierto se encuentra a distancia extrema.

ATAJO — UTILIDAD DE TELEPORTACIÓN 2

Te teleportas a un espacio abierto a larga distancia y que puedas ver.

Reacción: puedes usar una reacción en tu turno para lanzar este conjuro. Si lo haces, el espacio abierto se encuentra a media distancia en vez de larga.

PASO ILIMITADO — UTILIDAD DE TELEPORTACIÓN 3

Duración: 1 minuto

Mientras dure el efecto, en cada uno de tus turnos puedes usar una reacción para teleportarte a un espacio abierto a media distancia y que puedas ver.

FUSIONAR — ATAQUE DE TELEPORTACIÓN 3

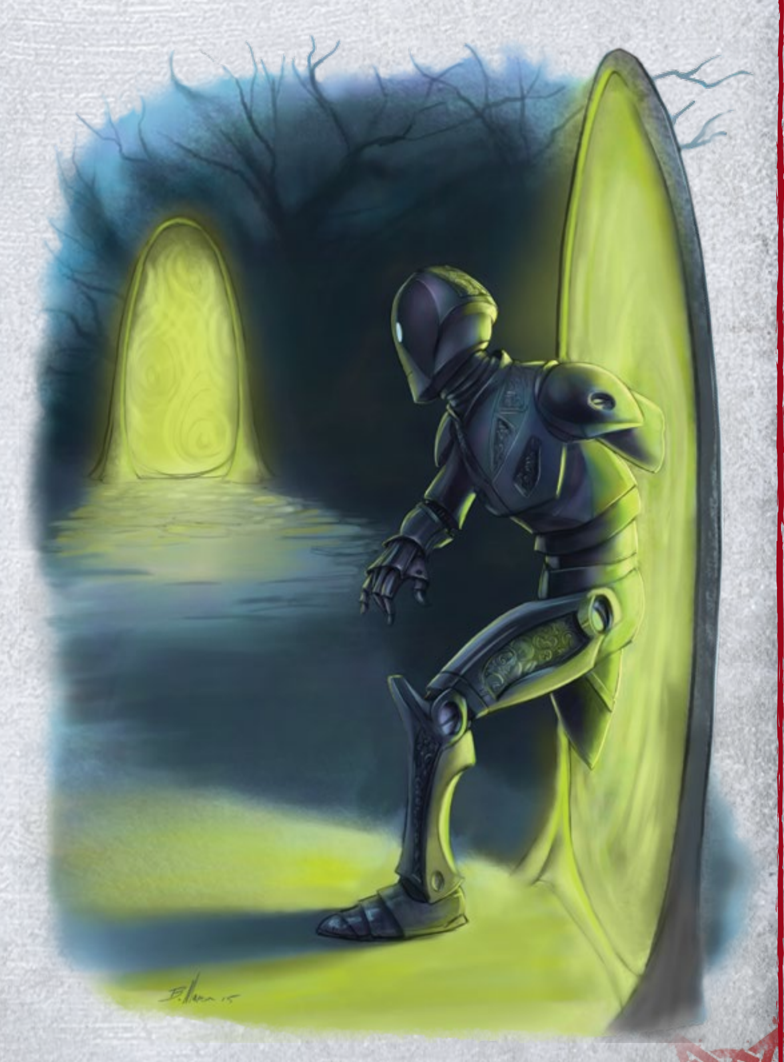
Objetivo: una criatura a media distancia.

Haz una tirada de Intelecto contra la Voluntad del objetivo. Si tienes éxito, lo teleportas a un espacio abierto sobre superficie sólida a media distancia de ti, fusionándolo parcialmente con dicha superficie. Sufre 6d6 puntos de daño y queda inmovilizado. La única forma de quitar esta aflicción es destruyendo el objeto al que el objetivo está fusionado o usar una acción para amputar el miembro afectado (causando un daño equivalente al doble de su tasa de curación).
Tirada de ataque 20+: el objetivo sufre 2d6 puntos de daño adicional y queda aturdido durante 1 ronda.

PORTALES — UTILIDAD DE TELEPORTACIÓN 4

Área: dos cubos de 2 metros de lado cada uno en un lado, uno con origen en un punto a tu alcance y el otro a distancia extrema.
Duración: 1 minuto.

Un portal se abre en el centro de cada cubo y permanece por la duración del efecto. Cada portal es de 1 metro de ancho y 2 de alto, pero no tiene densidad. Un portal cuenta con una parte delantera y otra trasera, y puede estar orientado hacia cualquier lado. Todo lo que entre por la parte delantera del portal sale instantáneamente al espacio abierto de la parte de atrás del otro portal y viceversa.



VIAJE — UTILIDAD DE TELEPORTACIÓN 5

Objetivo: hasta cinco criaturas dispuestas y que estén a tu alcance.

Tocas a cada objetivo e indicas un destino. Haz una prueba de Intelecto. El DJ podría imponer una o más desventajas a la tirada en función de tu conocimiento del destino. Si indicas un lugar que no existe, el conjuro falla y el lanzamiento se echa a perder.

Si tienes éxito, los objetivos se teleportan al destino.

Si fallas, cada objetivo se teleporta por separado a un destino situado a 1d20 kilómetros del destino inicial, según indique el DJ. Si el total de la tirada es de 0 o menos, cada objetivo sufre 10d6 puntos de daño y gana 1 punto de Locura debido a que el desenlace del conjuro ha sido un fracaso garrafal. Si el espacio de destino no es lo suficientemente amplio para alojar al objetivo, este sufre 5d6 puntos de daño, gana 1 punto de Locura y regresa al espacio que abandonó. Una criatura incapacitada debido a este daño muere a su regreso, reducida a una masa de sangre, huesos y tejidos. Si el espacio de destino no es abierto (como el interior de una pared), el objetivo se fusiona con el material que ocupa el destino y muere instantáneamente.

Teúrgia

Para que la Teúrgia funcione, hay que tener fe. El estudioso de esta tradición debe ser piadoso en todo momento y mostrar una constante devoción a los dioses que sirve. Tales actos otorgan al lanzador los medios para producir milagros y demuestran la existencia de los dioses.

La tradición de Teúrgia está intensamente asociada al Culto del Nuevo Dios, y sus practicantes más insignes cuentan con poder e influencia dentro del culto. Los sacerdotes emplean la magia de Teúrgia como arma en su cruzada para eliminar cultos, erradicar demonios y no muertos, y proteger al mundo de la aniquilación que se avecina. Los miembros de esta fe creen que su poder proviene directamente del Nuevo Dios o de Astrid, su mayor profetisa.

Los miembros de otras religiones pueden adoptar esta tradición al descubrirla mediante su devoción a un credo o una causa.

Cuando lanzas un conjuro de Teúrgia, se produce una efímera manifestación divina en tu presencia. Hay ejemplos, como una lengua de fuego que cruza el aire sobre tu cabeza, un temblor del suelo o unas escrituras ardientes que aparecen en el objetivo, en una superficie o en el mismo aire. Tales manifestaciones solo duran un breve instante, pero pueden impresionar a los dudosos y escépticos como indudable señal de favor divino.

CREAR SÍMBOLO SAGRADO — UTILIDAD DE TEÚRGIA 0

Duración: 1 minuto.

Un refulgente símbolo sagrado aparece en tu mano y permanece por la duración del efecto o hasta que lo sueltes. El símbolo concede 1 ventaja a tus tiradas de ataque y a tus conjuros de Teúrgia.

DENUNCIAR — ATAQUE DE TEÚRGIA 0

Objetivo: una criatura a corta distancia que pueda verte y oírte.

Presentas tu símbolo sagrado al objetivo. Haz una tirada de ataque enfrentada de Voluntad. Si tienes éxito, este queda atemorizado durante 1 ronda.

Tirada de ataque 20+: el objetivo también queda derribado.

BENDICIÓN — UTILIDAD DE TEÚRGIA 1

Objetivo: cualquier número de criaturas a tu alcance.
Duración: 1 minuto.

Tocas al objetivo y le otorgas la bendición. Mientras dure el efecto, las pruebas y las tiradas de ataque que realice el objetivo tienen 1 ventaja y es inmune a la aflicción atemorizado.

CENSURA — ATAQUE DE TEÚRGIA 1

Área: una esfera de 5 metros de radio centrada en un punto a tu alcance.

Presentas tu símbolo sagrado, un fragmento de escritura o cualquier otra representación física de tu fe y liberas una oleada de poder sagrado que se extiende por el área. Todo demonio, diablo, hada, espíritu o no muerto aquí presente debe realizar una prueba de Voluntad. Si falla, queda atemorizado durante 1 minuto.

SUELO SAGRADO — UTILIDAD DE TEÚRGIA 1

Área: un hemisferio de 3 metros de radio centrado en un punto del suelo a corta distancia.
Duración: concentración, hasta 1 minuto; ver el efecto.

Un domo transparente e inmóvil se materializa por la duración del efecto. Nada fuera del domo puede atravesarlo, y el área interior es inmune a los efectos de todos los conjuros. Las criaturas u objetos del interior quedan ocultos a ojos de todos los que están fuera, salvo tú. Las criaturas del interior pueden abandonar el domo libremente, pero no podrán volver a entrar. El efecto termina inmediatamente si una criatura del interior realiza un ataque.

MARTILLO DE DIOS — ATAQUE DE TEÚRGIA 2

Objetivo: un punto en el espacio a media distancia.
Duración: 1 minuto.

Un refulgente martillo de oro aparece en el objetivo y se queda flotando allí. Mientras dure el efecto, puedes usar una reacción en tu turno para desplazar el martillo hasta 10 metros y atacar a una criatura que se encuentre a 1 metro de él. Haz una tirada de ataque de Voluntad con 1 ventaja contra la Defensa del objetivo. Si tienes éxito, este sufre 2d6 puntos de daño.

Tirada de ataque 20+: el objetivo sufre 2d6 puntos de daño adicional.

REVELACIÓN — UTILIDAD DE TEÚRGIA 2

Objetivo: una criatura a tu alcance.
Duración: 1 minuto; ver el efecto.

Tocas al objetivo y le concedes siete revelaciones que permanecen por la duración del efecto o hasta que gaste la última. Cuando el objetivo realice una prueba o una tirada de ataque, puede gastar el número de revelaciones que quiera de las que le queden. Por cada revelación gastada, la tirada se beneficia de 2 ventajas.

AYUDA DIVINA — UTILIDAD DE TEÚRGIA 3

Objetivo: todas las criaturas que elijas a corta distancia.
Duración: 1 hora.

Cada objetivo tiene una bonificación de +15 a la Salud por la duración del efecto.

IRA DE DIOS — ATAQUE DE TEÚRGIA 3

Objetivo: un punto en el suelo a media distancia.

Un rayo golpea al objetivo y causa 2d6+2 puntos de daño a todas las criaturas que se encuentren a 1d6 metros de ese punto. Las criaturas que sufran daño de este modo deben realizar una prueba de Agilidad. Si fallan, quedan desorientadas durante 1 ronda. Si tienen éxito, solo encajan la mitad del daño.

AVATAR — UTILIDAD DE TEÚRGIA 4

Duración: 1 minuto.

El poder divino fluye por ti. Mientras dure el efecto, sufres la mitad de daño de todo tipo, tus tiradas de ataque tienen 1 ventaja y causas 2d6 puntos de daño adicional con ataques armados.

FUEGO DEL PARAÍSO — ATAQUE DE TEÚRGIA 5

Área: un cilindro vertical de 25 metros de alto y 5 de radio, centrado en un punto del suelo a distancia extrema.

Las llamas se extienden por el área causando 7d6 puntos de daño a todas las criaturas presentes. Las que superen una prueba de Voluntad, sufren la mitad del daño. Cualquier criatura incapacitada por este daño desaparece, erradicada de la realidad misma.

TIEMPO

La magia de Tiempo controla el ritmo al que este transcurre. Jugar con estos conjuros puede alterar o enredar tu línea temporal y provocar extraños fenómenos que te afectarán. Podrías, por ejemplo, aparecer y desaparecer fugazmente de la existencia mientras duermes, o tu edad aparente podría incrementarse o reducirse de un día a otro.

DEMORAR — ATAQUE DE TIEMPO 0

Objetivo: una criatura a corta distancia que puedas ver.

Haz una tirada de ataque de Intelecto contra la Voluntad del objetivo. Si tienes éxito, este queda ralentizado durante 1 minuto.

Tirada de ataque 20+: el objetivo también queda mermado mientras se encuentre ralentizado.

CELERIDAD — UTILIDAD DE TIEMPO 0

Objetivo: una criatura que no esté fatigada y se encuentre a tu alcance.
Duración: 1 minuto.

Tocas al objetivo y este obtiene una bonificación de +10 a la Velocidad por la duración del efecto. Cuando este termina, el objetivo queda fatigado durante 1 minuto.

PARADOJA MENOR — ATAQUE DE TIEMPO 1

Objetivo: una criatura que puedas ver y que esté a tu alcance.

Haz una tirada de ataque enfrentada de Intelecto. Si tienes éxito, el objetivo deja de existir durante 1 ronda. Reaparece en el espacio que ocupaba o en el espacio abierto más cercano si aquel se hallara ocupado.

Tirada de ataque 20+: recuperas el lanzamiento de este conjuro.

REESCRIBIR EL MOMENTO — UTILIDAD DE TIEMPO 1

Duración: 1 minuto.

Una vez por ronda mientras dure el efecto, cada vez que tires un dado puedes descartar el resultado y tirar de nuevo. Deberás quedarte con el segundo resultado.

LENTITUD — ATAQUE DE TIEMPO 1

Objetivo: hasta cinco criaturas a media distancia.



Cada uno de los objetivos debe realizar una prueba de Voluntad. Si fallan, quedarán ralentizados durante 1 minuto.

PRECOGNICIÓN — UTILIDAD DE TIEMPO 2

Duración: 1 minuto.

Mientras dure el efecto, las tiradas de ataque en tu contra tienen 1 desventaja. Asimismo, tus pruebas para resistir ataques se benefician de 1 ventaja.

SALTO TEMPORAL — UTILIDAD DE TIEMPO 2

Duración: 1 minuto.

Saltas hacia delante en el tiempo, desapareciendo de tu espacio. En cualquier momento de la duración del efecto, reapareces en el espacio que abandonaste o en el espacio abierto más cercano si aquel se hallara ocupado. En cualquier caso, reapareces al final de la ronda en la que el efecto termine.

ACELERAR — UTILIDAD DE TIEMPO 3

Objetivo: una criatura a tu alcance.
Duración: 1 minuto.

Tocas al objetivo. Mientras dure el efecto, este puede utilizar un turno rápido y otro lento en cada ronda. Al finalizar el efecto, el objetivo queda fatigado durante 1d6 minutos.

DECELERAR — ATAQUE DE TIEMPO 3

Área: una esfera de 3 metros de radio centrada en un punto a media distancia.

Todas las criaturas presentes en el área deben superar una prueba de Voluntad para evitar quedar ralentizadas durante 1 minuto. Mientras lo estén debido a este conjuro, cada vez que utilicen un turno lento, podrán usar una acción o moverse, pero no ambas cosas.

DESDOBLARSE — UTILIDAD DE TIEMPO 4

Área: un cubo lo bastante grande para albergar a una criatura de tu Tamaño, que se origina en un punto dentro de un número de metros equivalente a tu Velocidad.
Duración: 1 minuto; ver el efecto.

Tu yo futuro aparece en el área. Mientras dure el efecto, tú y tu yo futuro utilizáis un turno en cada ronda, si bien la paradoja provoca que las pruebas y las tiradas de ataque de ambos sufran 1 desventaja.

Tú y tu yo futuro sois la misma criatura y contáis con los mismos atributos, características y habilidades. Cualquier daño sufrido por una de las versiones se aplica al mismo daño total. Si cualquier de los dos queda incapacitado, al otro le pasará lo mismo. Si tú mueres, tu yo futuro desaparece.

Al finalizar el efecto, tú y tu yo futuro desaparecéis. Reapareces 1 minuto después en el espacio que ocupaba tu yo futuro o en el espacio abierto más cercano si aquel se hallara ocupado.

DESPLAZAMIENTO TEMPORAL — UTILIDAD DE TIEMPO 5

Escoge un momento del tiempo hasta 100 años en el futuro. Desapareces de la existencia. Cuando el tiempo del juego alcance la fecha que escogiste, reapareces inmediatamente en el espacio que dejaste o en el espacio abierto más cercano si aquel se hallara ocupado.

TIERRA

Esta tradición otorga poder sobre la piedra y la tierra, y aquellos que la dominan pueden hacer que el suelo que yace bajo sus pies les obedezca. La magia de Tierra surge de los genios que habitan sus entrañas, las altas cumbres, las colinas y los cambiantes desiertos. Sus practicantes van adoptando gradualmente un aspecto pétreo.

ESTACA DE PIEDRA — ATAQUE DE TIERRA 0

Objetivo: una criatura a ras de suelo y a corta distancia.

Una afilada estaca surge del suelo bajo el objetivo. Haz una tirada de ataque de Voluntad contra la Agilidad del objetivo. Si tienes éxito, este sufre 1d6 puntos de daño y queda derribado.

Tirada de ataque 20+: el objetivo sufre 1d6 puntos de daño adicional.

MOLDEAR TIERRA Y PIEDRA — UTILIDAD DE TIERRA 0

Objetivo: un objeto de Tamaño 1 o menor hecho de tierra o piedra y que esté a tu alcance.
Duración: permanente.

Puedes moldear el objetivo como si fuese de arcilla blanda, tras lo cual recupera su dureza normal.

ARMADURA DE PIEDRA — UTILIDAD DE TIERRA 1

Duración: concentración, hasta 1 minuto.

La roca se extiende por tu cuerpo hasta cubrirte por completo. Mientras dure el efecto, las tiradas de ataque contra tu Defensa, Fuerza o Agilidad tienen 1 desventaja y tú sufres la mitad del daño provocado por armas.

Cuando finaliza el efecto, la roca que te recubre estalla en una esfera de 1 metro de radio centrada en un punto a tu alcance, causando 1d6 puntos de daño por ronda que pasaras concentrado en el conjuro a todo lo que se encuentre en el área, aparte de ti. Las criaturas afectadas deben superar una prueba de Agilidad para sufrir la mitad de daño.

CUCHILLAS DE PIEDRA — ATAQUE DE TIERRA 1

Área: un cono de 3 metros de largo que surge de un punto a tu alcance.

Lanzas fragmentos de piedra que causan 2d6 puntos de daño a todo lo que haya en el área. Todas las criaturas presentes deben superar una prueba de Agilidad para reducir el daño a la mitad. Si fallan, sufren una hemorragia que causa 1d6 puntos de daño al final de cada ronda hasta la primera cura o que otra criatura use una acción para cortar la hemorragia.

TEMBLOR — ATAQUE DE TIERRA 1

Área: un círculo en el suelo con un radio de 4 metros, centrado en un punto a tu alcance.
Duración: 1 ronda.

El suelo se sacude con violencia. Todas las criaturas, aparte de ti, que estén de pie en el área o se estén desplazando hacia ella deben superar una prueba de Agilidad. Si fallan, quedan derribadas y no pueden levantarse mientras dure el efecto.

AVALANCHA — ATAQUE DE TIERRA 2

Área: un círculo en el suelo con un radio de 2 metros, centrado en un punto a tu alcance, y un cono de 5 metros de largo también con origen en un punto a tu alcance.

Levantas la capa superficial de tierra en el círculo y la arrojas en un cono. El terreno en ambas áreas se torna complicado hasta que los escombros sean despejados. Todo lo que se halle en el cono sufre 4d6 puntos de daño. Todas las criaturas deben superar una prueba de Agilidad para reducir el daño a la mitad.

MOLDEAR TIERRA Y PIEDRA — UTILIDAD DE TIERRA 2

Área: un cubo de tierra o piedra de 4 metros de lado que se origina en un punto a tu alcance.
Duración: permanente; ver el efecto.

Cuando lanzas el conjuro, debes concentrarte y mantener el contacto con el área durante 1 minuto. Al final de este período, moldeas la tierra y la piedra circunscrita como si fuese arcilla fresca. A continuación, el material recupera su solidez original. Puedes lanzar este conjuro para practicar aberturas en paredes de roca, sellar puertas, crear armas de piedra o despejar pasadizos de escombros.

ERUPCIÓN — ATAQUE DE TIERRA 3

Área: un cilindro de 10 metros de alto y 2 metros de radio centrado en un punto del suelo a media distancia.

El suelo entra en erupción, arrojando escombros al aire que se precipitan en los alrededores, causando 5d6 puntos de daño a todo lo que se encuentre en el área. Las criaturas y objetos presentes también se desplazan 1d6 metros lejos del punto de origen. Todas las criaturas en el área deben realizar una prueba de Fuerza. Si la superan, sufren la mitad de daño; si la fallan caen derribadas.

A continuación, el suelo en un radio de 5 metros desde el punto de origen se llena de escombros y se considera terreno complicado hasta que se despeje.

ANCLAR AL SUELO — ATAQUE DE TIERRA 3

Área: un cubo de 10 metros de lado que se origina en un punto a larga distancia.
Duración. 1 minuto.

La gravedad se intensifica repentinamente en el área, que se considera terreno complicado mientras dure el efecto. Todas las criaturas allí presentes deben hacer una prueba de Fuerza con 1 desventaja. Si fallan, caen derribadas y quedan inmovilizadas mientras dure el efecto. Durante su inmovilización, las criaturas no pueden levantarse. Si están volando, caen al suelo y sufren el doble de daño al aterrizar.

TERREMOTO — ATAQUE DE TIERRA 4

Área: un círculo en el suelo con un radio de 20 metros, centrado en un punto a larga distancia.
Duración. 1 minuto.

El suelo tiembla con violencia en el área, convirtiéndose en terreno difícil mientras dure el efecto. Cuando lanzas el conjuro al final de cada ronda dentro de la duración del efecto, todas las criaturas presentes en el área deben hacer una prueba de Agilidad. Si fallan, sufren 1d6 puntos de daño y quedan derribadas.

Además, al final de cada ronda dentro de la duración, todas las estructuras en contacto con el área sufren 2d6 puntos de daño. Una estructura destruida debido a este daño se derrumba, causando 4d6+10 puntos de daño a todo lo que hubiera dentro. Las criaturas que se hallen en la parte superior de la estructura podrían sufrir daño por caída.

VINCULAR GENIO DE TIERRA — UTILIDAD DE TIERRA 5

Objetivo: un cubo de tierra y piedra de 2 metros de lado que se origina en un punto a larga distancia.
Duración: 1 minuto.

Al final de la ronda en la que lanzas este conjuro, el objetivo se convierte en un **genio de tierra** de Tamaño 2. No puedes finalizar voluntariamente el conjuro. Al finalizar el efecto, el genio se reduce a escombros, convirtiendo el suelo del área en terreno complicado.
Cuando aparece el genio, haz una tirada de ataque enfrentada de Voluntad. En caso de éxito, el genio queda obligado mientras dure el efecto. Si fallas, se vuelve hostil hacia ti.

TORMENTA

La tradición de Tormenta permite a sus lanzadores crear y controlar el clima en sus manifestaciones más violentas.

NIEBLA — UTILIDAD DE TORMENTA 0

Área: un cilindro de 3 metros de alto y 5 de radio, centrado en un punto a media distancia.
Duración: 1 hora; ver el efecto.

La niebla se extiende y oscurece parcialmente el área mientras dure el efecto o hasta que el viento la disperse.

CONMOCIÓN — ATAQUE DE TORMENTA 0

Objetivo: una criatura a corta distancia.

Haz una tirada de ataque de Voluntad contra la Agilidad del objetivo. Puedes beneficiarte de 1 ventaja si el objetivo lleva una prenda de metal encima o está hecho de este material. Si tienes éxito, el objetivo sufre 1d6 puntos de daño.

Tirada de ataque 20+: el objetivo también queda desorientado hasta el final de la ronda.

RAYO BÍFIDO — ATAQUE DE TORMENTA 1

Objetivo: hasta dos criaturas u objetos a corta distancia entre ellos y a media distancia de ti.

Haz una tirada de ataque de Voluntad por cada objetivo contra sus valores de Agilidad. Puedes beneficiarte de 1 ventaja si el objetivo lleva una prenda de metal encima o está hecho de este material. Si tienes éxito, el objetivo sufre 1d6+2 puntos de daño.

Tirada de ataque 20+: el objetivo sufre 1d6 puntos de daño adicional.

NIEBLA HELADORA — ATAQUE DE TORMENTA 1

Área: un cilindro de 3 metros de alto y 5 de radio centrado en un punto a media distancia.
Duración: 1 minuto; ver el efecto.

La niebla se extiende por el área, oscureciéndola parcialmente mientras dure el efecto o el viento la disipe. El suelo del área se vuelve resbaladizo y se considera terreno complicado hasta que finalice el efecto. Cualquier criatura que se encontrara en el área cuando lanzaste el conjuro debe realizar una prueba de Fuerza. Si falla, sufre 1d3 puntos de daño y queda ralentizada durante 1 ronda.

LA LLAMA DE SANTA ASTRID — UTILIDAD DE TORMENTA 1

Objetivo: hasta tres criaturas u objetos a corta distancia.
Duración: 1 minuto.

Unas llamas verdes e inofensivas envuelven a cada objetivo mientras dure el efecto. Cada uno de ellos emite luz en un radio de 1 metro y no puede volverse invisible ni ocultarse de las criaturas que puedan verlo. Los ataques contra ellos tienen 1 ventaja.

INVOCAR RAYO — ATAQUE DE TORMENTA 2

Requisito: debes hallarte en exteriores.
Objetivo: un punto en el suelo a larga distancia.

Un rayo golpea al objetivo desde el cielo y causa 3d6+5 puntos de daño a todo lo que se encuentre a 3 metros del punto. Todas las criaturas que sufran este daño deben realizar una prueba de Fuerza. Si fallan, quedan ensordecidas durante 1 hora. Si tienen éxito, solo sufren la mitad del daño.

Sacrificio: puedes gastar un lanzamiento de este conjuro para lanzar *rayo bífido*.

NIEBLA VENENOSA — ATAQUE DE TORMENTA 2

Área: un cilindro de 2 metros de alto y 5 de radio centrado en un punto a media distancia.
Duración: 1 minuto; ver el efecto.

Una niebla púrpura se extiende por el área y la oscurece intensamente mientras dure el efecto o el viento la disperse. La niebla es más densa que el aire, de modo que se cuela por todas las rendijas y aperturas del suelo. Al final de cada ronda de duración del efecto, tira 1d6. Si el resultado es par, la niebla se aleja de ti la mitad del valor obtenido en metros.

Al final de cada ronda de duración desde la aparición de la niebla, todas las criaturas presentes en el área deben superar una prueba de Fuerza para evitar sufrir 1d6 puntos de daño y quedar envenenadas durante 1 ronda. Mientras se encuentren envenenadas de este modo, las criaturas también quedan inmovilizadas.

GRANIZADA — ATAQUE DE TORMENTA 3

Área: un cilindro de 2 metros de alto y 5 de radio centrado en un punto a larga distancia.
Duración: 1 minuto

El granizo se precipita desde las nubes, se extiende por el área y permanece por la duración del efecto, oscureciendo parcialmente el entorno. Durante el efecto, las criaturas dentro del área y a 5 metros de su extremo exterior, quedan ensordecidas. El suelo se torna en terreno complicado hasta que el granizo se derrite.

Cuando lanzas el conjuro, al final de cada ronda de duración, el granizo causa 3d6 puntos de daño a cualquier cosa que haya en el área y que no esté a cobijo. Todas las criaturas que sufran daño de este modo deben superar una prueba de Agilidad para no quedar derribadas. En caso de éxito, solo sufren la mitad del daño.

DESCARGA ELÉCTRICA — ATAQUE DE TORMENTA 3

Área: una línea de 30 metros de largo y 1 de ancho que se origina en un punto a tu alcance

Una descarga eléctrica recorre 5d6 metros a lo largo del área. Si se topa con un objeto sólido antes de llegar al final de la línea, la descarga rebota y vuelve hacia ti en línea

recta hasta agotar la distancia total. La descarga causa 5d6 puntos de daño a todo lo que haya en el área. Todas las criaturas presentes deben realizar una prueba de Agilidad (con 1 desventaja si son de metal o visten una armadura pesada). Cualquier criatura que se encuentre en el recorrido del rebote de la descarga hace la tirada dos veces. Si tiene éxito, sufre la mitad del daño.

LLUVIA ÁCIDA — ATAQUE DE TORMENTA 4

Área: un cilindro de 2 metros de alto y 5 de radio centrado en un punto a larga distancia.
Duración: 1 minuto.

Las nubes desprenden una lluvia ácida que se extiende por el área y permanece por la duración del efecto, oscureciendo parcialmente el entorno. Cuando lanzas este conjuro, al final de cada ronda de duración la lluvia causa 5d6 puntos de daño a cada criatura presente que no esté a cobijo. Todas las criaturas que sufren daño de este modo deben realizar una prueba de Fuerza. Si tienen éxito, solo sufren la mitad del daño.

RAYO SALTARÍN — ATAQUE DE TORMENTA 5

Objetivo: una criatura a larga distancia; ver el efecto.

Lanzas rayos contra el objetivo. Haz una tirada de ataque de Voluntad contra su Agilidad, aplicando 1 ventaja si lleva puesta una armadura metálica. Si tienes éxito, el objetivo sufre 8d6 puntos de daño y puedes repetir el ataque contra otro objetivo que se encuentre como máximo a larga distancia del primero. Cada vez que lo hagas, puedes escoger un objetivo que no hayas atacado con este lanzamiento del conjuro y reduces el daño causado en 2d6. Cuando el número de dados de daño se reduzca a 0, el efecto finaliza.

TRANSFORMACIÓN

La magia de Transformación permite a sus practicantes adoptar distintas formas.

Con el tiempo, la exposición a esta magia afecta de algún modo a la forma física, provocando en ti algunos cambios después de cada descanso. Tu pelo, piel u ojos pueden adquirir un color diferente, o ciertos rasgos distintivos pueden surgir o desaparecer. Puedes crecer o decrecer unos pocos centímetros o ganar o perder peso mientras duermes. Nunca te pareces del todo al que eras el día anterior.

FORMA FLUIDA — UTILIDAD DE TRANSFORMACIÓN 0

Duración: 1 minuto.

Mientras dure el efecto, puedes desplazarte por espacios ocupados por otras criaturas independientemente de su Tamaño.

MÁSCARA — UTILIDAD DE TRANSFORMACIÓN 0

Duración: 1 minuto; ver el efecto.

Alteras el aspecto de tu cuerpo para parecerte a otra persona mientras dure el efecto o hasta que caigas inconsciente. Puedes aumentar o reducir tu altura hasta en 30 centímetros, tu peso hasta en un 25% y llevar a cabo cualquier otra alteración estética que desees. Ninguno de tus atributos, características o demás habilidades cambian, ni tampoco puedes cambiar de linaje.

FORMA ANIMAL — UTILIDAD DE TRANSFORMACIÓN 1

Duración: 1 minuto.

Adoptas la forma de un **animal mediano**, **pequeño** o **diminuto** mientras dure el efecto. Si adoptas la de un animal diminuto, puedes obtener uno de los siguientes rasgos: trepador, volador o nadador.

ADOPTAR FORMAS DIFERENTES

Cuando adoptas la forma de otra criatura a resultas de un conjuro de Transformación que lances tú mismo, se aplican las siguientes reglas:

- Todo lo que vistes y transportas queda subsumido en la nueva forma, aunque si el objeto en cuestión deja de estar en tu posesión, recupera inmediatamente su forma normal.
- Mientras asumes la otra forma, no puedes hablar.
- La Fuerza, Agilidad, características, rasgos y talentos de la nueva forma sustituyen a los tuyos. Solo conservas Intelecto y Voluntad.
- El efecto termina inmediatamente si quedas incapacitado estando con la forma alternativa o si sufres daño por encima de su Salud de tu forma normal.
- Puedes usar una reacción en tu turno para cambiar de una forma a otra.

PASO LIGERO — UTILIDAD DE TRANSFORMACIÓN 1

Duración: 1 minuto.

Mientras dure el efecto, obtienes una bonificación de +4 a la Velocidad y puedes usar una acción para saltar 3d6 metros y aterrizar sin problemas.

MURMULLO — UTILIDAD DE TRANSFORMACIÓN 1

Explotas para convertirte en una bandada de estorninos y vuelas hasta el doble de tu Velocidad sin desencadenar ataques libres; puedes atravesar espacios ocupados por otras criaturas independientemente de su Tamaño. Al final de este movimiento, recuperas tu forma normal.

Reacción: puedes usar una reacción para lanzar este conjuro cuando sufras daño. En este caso, sufres la mitad del daño del ataque desencadenante y te mueves como se describe más arriba a la mitad de tu Velocidad.

FORMA ANIMAL MEJORADA — UTILIDAD DE TRANSFORMACIÓN 2

Duración: 1 hora.

Adoptas la forma de un **animal grande**, **mediano**, **pequeño** o **diminuto** y la mantienes por la duración del efecto. Si optaste por un animal pequeño o diminuto, puedes obtener uno de los siguientes rasgos: trepador, volador o nadador.

FORMA DE OBJETO — UTILIDAD DE TRANSFORMACIÓN 2

Duración: concentración, hasta 8 horas.

Adoptas la forma de un objeto de tu Tamaño o inferior por la duración del efecto, volviéndote físicamente indistinguible de uno real. Decides todo lo relativo al aspecto del objeto seleccionado. Mientras dure el efecto, no puedes hablar y solo podrás usar acciones para concentrarte en este conjuro. No obstante, puedes percibir empleando tus sentidos. El efecto finaliza si sufres algún daño.

FORMA BRUMOSA — UTILIDAD DE TRANSFORMACIÓN 3

Duración: concentración, hasta 1 hora.

Adoptas la forma de una neblina de tu tamaño por la duración del efecto. Mientras dure, cuentas con las siguientes ventajas y desventajas:

- Eres inmune al daño.

- Ignoras los efectos de las tiradas de ataque contra tu Fuerza o que requieran realizar una prueba de este atributo.
- Puedes volar y atravesar aberturas lo suficientemente amplias como para que pase el aire, si bien no puedes hacerlo por espacios llenos de líquido (funcionan como si fuesen objetos sólidos en condiciones normales).
- No puedes caerte. No te pueden apresar, inmovilizar, derribar o ralentizar.
- No puedes hablar, usar acciones, conjuros u objetos.

Al final de cada ronda, cuando estés en un área afectada por el viento, te desplazas 2d6 metros en la dirección hacia la que sople y sufres una penalización acumulativa de -5 a la Salud. La penalización se mantiene hasta que recuperes tu forma normal.

CURACIÓN ACELERADA — UTILIDAD DE TRANSFORMACIÓN 3

Debes concentrarte durante 1 minuto mientras lanzas este conjuro. Si la concentración no se ve interrumpida, al final del período recuperas tantos puntos de daño como el doble de tu tasa de curación y eliminas cualquiera de las siguientes aflicciones: enfermo, fatigado y envenenado.

METALLICUS — UTILIDAD DE TRANSFORMACIÓN 4

Duración: 1 minuto.

Tu cuerpo se vuelve metálico. Mientras dure el efecto, tienes Defensa 20 y una bonificación de +1 a la Salud. Además, eres inmune a las aflicciones dormido, cegado, ensordecido, enfermo, fatigado y envenenado. No se te puede mover en contra de tu voluntad. También sufres la mitad de daño por frío, fuego y armas. No obstante, quedas ralentizado y no puedes comer, beber o nadar.

FORMA ANIMAL MAYOR — UTILIDAD DE TRANSFORMACIÓN 5

Duración: 1 hora.

Adoptas la forma de un **animal enorme**, **grande**, **mediano**, **pequeño** o **diminuto** por la duración del efecto. Además, si adoptas la forma de un animal mediano, pequeño o diminuto, obtienes uno de los siguientes rasgos: trepador, volador o nadador.

VIDA

La magia de Vida alivia el dolor, cura las heridas y elimina las aflicciones. Muchos descubren esta tradición estudiando en la legendaria Casa de la Sanación, una institución fundada hace mucho tiempo para combatir las plagas y aliviar el sufrimiento. Tras completar su formación, a cada nuevo practicante de la magia de Vida se le hace un tatuaje de una mano con la palma extendida en la mejilla derecha y recibe la capa escarlata para simbolizar su compromiso con la curación.

La tradición está muy bien vista entre los que sirven a los dioses, ya que realizar tales milagros aumenta la devoción de quienes reciben sus bendiciones. La mayoría de los sacerdotes del Nuevo Dios en particular dedican parte de sus estudios a la tradición de la Vida.

SENTIDO VITAL — UTILIDAD DE VIDA 0

Área: una esfera con un 5 metros de radio centrada en un punto de tu espacio.
Duración: 1 minuto.

Conoces la ubicación de todas las criaturas vivas en el área. Estas no pueden ocultarse de ti mientras dure el efecto.

SANACIÓN MENOR — UTILIDAD DE VIDA 0

Objetivo: una criatura a tu alcance.

Tocas al objetivo, que recupera inmediatamente tantos puntos de daño como la mitad de su tasa de curación.

SANAR — UTILIDAD DE VIDA 1

Objetivo: una criatura a tu alcance.

Tocas al objetivo y le concedes uno de los siguientes beneficios:

- Eliminar una de las siguientes aflicciones: enfermo, fatigado, mermado o envenenado.
- Eliminar 1 punto de Locura.
- Eliminar cualquier penalización a la Salud.
- El objetivo recupera tantos puntos de daño como la mitad de su tasa de curación.

FUENTE DE LA VIDA — UTILIDAD DE VIDA 1

Área: una esfera con 2 metros de radio centrada en un punto a tu alcance.
Duración: 1 minuto.

Las energías curativas se extienden por el área, la cual se desplaza junto a ti mientras dure el efecto. Siempre que una criatura viva en el área se cure daño, lo hará además de una cantidad de puntos de vida equivalente a tu valor de Poder.



SANACIÓN LEVE — UTILIDAD DE VIDA 1

Objetivo: una criatura a tu alcance.

Tocas al objetivo y este recupera tantos puntos de vida como su tasa de curación.

SANACIÓN MODERADA — UTILIDAD DE VIDA 2

Objetivo: una criatura a tu alcance.

Tocas al objetivo y este recupera tantos puntos de vida como el doble de su tasa de curación.

ESTALLIDO DE VITALIDAD — UTILIDAD DE VIDA 2

Objetivo: hasta tres criaturas vivas a corta distancia.

Cada uno de los objetivos recupera tantos puntos de vida como su tasa de curación.

GRAN SANACIÓN — UTILIDAD DE VIDA 3

Objetivo: hasta tres criaturas a tu alcance.

Tocas a cada objetivo y este obtiene uno de los siguientes beneficios (escoge uno distinto para cada objetivo):

- Elimina una de las siguientes aflicciones: enfermo, fatigado, mermado o envenenado.
- Elimina 1 punto de Locura.
- Elimina cualquier penalización a la Salud.
- El objetivo recupera tantos puntos de vida como su tasa de curación.

SANACIÓN MAYOR — UTILIDAD DE VIDA 3

Objetivo: una criatura a tu alcance.

Tocas al objetivo y este recupera tantos puntos de vida como el triple de su tasa de curación.

SANACIÓN TOTAL — UTILIDAD DE VIDA 4

Objetivo: una criatura a tu alcance.

Tocas al objetivo y recupera la totalidad de sus puntos de vida.

RESUCITAR — UTILIDAD DE VIDA 5

Objetivo: una criatura que lleve muerta menos de 24 horas y que esté a tu alcance.

Tocas al objetivo. Debes concentrarte durante 1 hora, período durante el cual no puedes perder el contacto físico con él. Si logras mantener la concentración durante toda la hora de forma ininterrumpida, el objetivo podría resucitar.

Si el alma del objetivo está en el Inframundo, regresa a su cuerpo y la criatura vuelve a la vida. Recupera 1 punto de vida y queda fatigado y mermado hasta que haga un descanso.

Si el alma del objetivo está en el Infierno, haz una prueba de Voluntad con tantas desventajas como la Corrupción del objetivo. Si tienes éxito, restauras su vida tal como se describe más arriba. Si fallas, el alma se pierde definitivamente. No podrá devolverse a su cuerpo en subsiguientes lanzamientos del conjuro.

Sacrificio: puedes gastar un lanzamiento de este conjuro para lanzar *sanación total*.





Una tierra de sombras

El destino del universo se decidirá en Urth, un pequeño planeta que flota alrededor de una estrella relativamente joven en un remoto rincón de la galaxia. La Sombra del Rey Demonio se proyecta sobre numerosos mundos, pero Urth ha atraído su nefanda atención hace poco. Aquí, los límites de la realidad se han debilitado hasta permitir que la oscuridad del Vacío se escape y ponga en marcha una serie de desastres que, a menos que sean contrarrestados, culminarán en el fin de todas las cosas.

En este capítulo se describe uno de los innumerables mundos amenazados por el destructor cósmico y proporciona la información que necesitas para desarrollar tus aventuras allí. Si bien aquí puedes encontrar muchos datos acerca de Urth y sus tierras, también hay muchos espacios en blanco. Estas áreas, personajes, organizaciones y demás se han dejado al albedrío de tu imaginación para que puedas hacer tuya esta ambientación.

Vistazo general

Las aguas de cuatro océanos dividen las tierras en ocho continentes, con numerosas islas de diversos tamaños diseminadas entre ellos. Los continentes presentan unos paisajes muy diversos, como gigantescas montañas, ciénagas pestilentes, amplias llanuras y viejos bosques tan antiguos como el propio mundo. Yermos y desiertos, praderas, colinas, ríos, lagos y selvas sustentan a una amplia variedad de formas de vida.

Bajo la superficie del mundo se extiende un vasto laberinto de túneles, cavernas, amplias galerías y abismos insondables. En estos lugares que no conocen la luz existe un mundo tan violento como aterrador que los habitantes de la superficie jamás llegaron a conquistar. Allí huyen los perversos. Allí, también, los exilados pueden hallar refugio, y los descarriados albergan la esperanza de enterrar males de otros tiempos.

De día, el mundo está cubierto por una enorme extensión azul que se vuelve de un intenso negro estrellado de noche. El sol sale por el este y se pone por el oeste, y una luna solitaria, Tártaro, se presenta como todo un mundo aparte, su superficie oculta bajo unas rabiosas nubes por la que bailan los relámpagos. Algunos creen que Tártaro es el primo oscuro de Urth, un mundo habitado por toda clase de cosas retorcidas y aterradoras. Otros creen que los dioses la crearon para albergar a las deidades primordiales que derrocaron al principio de los tiempos.

Lo básico

El siguiente apartado describe los lugares comunes conocidos por la mayoría acerca del mundo en el que vive.

LOS DIOSES SON PODERES DISTANTES

La existencia o no de los dioses es objeto de debate. La gente los adora junto con los monstruos y los espíritus de sus antepasados, pero los dioses nunca intervienen directamente en los asuntos de los mortales. En vez de ello, son sus devotos servidores quienes materializan su voluntad en el mundo y convierten a los no creyentes en creyentes.

Existen otros reinos invisibles a los mortales, y realidades enteras discurren por sus superficies como pompas de jabón sobre el agua. Tales mundos incluyen los reinos escondidos de las hadas, el Inframundo, el Infierno y otros lugares tan extraños como terroríficos. La mayoría de los mortales no llegan a conocer estos sitios. No obstante, el azar, la magia exótica o la influencia del propio Rey Demonio pueden llevar a los vivos al reino de los muertos o permitir un atisbo a las vistas de ensueño de Alfheim.

LA MAGIA ES REAL

El mundo es un lugar mágico. La magia influye en todas las cosas y es todo lo que queda de la fuerza creativa que moldeó al universo desde su caos primordial. Es tan abundante que cualquiera con voluntad, tiempo y talento puede aprender a dominar su poder. Algunos tienen el don de manejar la magia e invocan el poder desde su propio interior. Otros la descubren a través de antiguos libros y pergaminos. Y los sacerdotes, devotos de dioses distantes, recurren a la magia para respaldar sus causas en el mundo.

Aparte de los conjuros, la magia puede quedarse en objetos imbuidos en ella o directamente creados por sus medios. La energía mágica también se acumula en ciertos lugares, con lo que es más fácil lanzar conjuros o lograr efectos inesperados.

LOS MORTALES VIVEN MUCHAS VIDAS

Para los mortales, la muerte no es el fin. Marca una transición entre una vida y la siguiente. Tras morir, el alma se libera de la carne y permanece un breve espacio de tiempo antes de descender al Inframundo. En este sombrío lugar, los recuerdos de la vida que ha quedado atrás se van desvaneciendo hasta que nada queda de la persona que una vez fue. Entonces, el alma se eleva desde el Inframundo para vivir otra vez.

Pero no todas las almas van a parar al Inframundo. La corrupción es como un lastre para algunas, pues las malas acciones en vida solo pueden expiarse mediante el tormento. Los mortales que han llevado vidas de monstruosidad y depravación descubren que el Infierno les aguarda en la otra vida. Allí, las retorcidas hadas conocidas como diablos, así como otros seres sobrenaturales más oscuros todavía, arrancan a latigazos la corrupción del alma, regodeándose en esos oscuros actos, saboreando los recuerdos de su perpetración. Cuanto más oscura sea la carga, más tiempo pasará el alma en el Infierno, hasta el punto de que algunos nunca acaban de escapar de la maldición que ellos mismos se han ganado.

EL TIEMPO EN URTH

Un año de Urth tiene 336 días, cada uno de 24 horas. El Imperio divide el año en 12 meses, otorgándoles nombres en función de su secuencia numérica. Así, el primer mes del año se denomina Primermés. Cada mes tiene cuatro semanas de siete días y se denominan primero por la semana del mes y después por su posición en dicha semana. Por ejemplo, el tercer día de la segunda semana se llamaría Dos-Tercero, aunque es posible que te resulte más sencillo llamarlo martes. El calendario imperial se sitúa en el año actual, el 888 DF (después de la fundación).

CIENCIA Y TECNOLOGÍA

La humanidad ha realizado grandes progresos en ciencia y tecnología, como el descubrimiento de la pólvora, los mecanismos engranados y las tecnologías de vapor. Si bien aún caras y exóticas, las pistolas y los rifles son cada vez más comunes. Los autómatas de engranajes trabajan junto a los obreros en tareas de fabricación y construcción. Los ingenieros han empezado a dar pasos hacia la creación de motores de vapor. En las grandes Nueve Ciudades del este, naves voladoras (globos y dirigibles) empiezan a poblar los cielos.

EL MUNDO ESTÁ LLENO DE MONSTRUOS TERRIBLES

A pesar de los esfuerzos de la humanidad para dominar las tierras y asegurar sus fronteras, el mundo sigue siendo un lugar peligroso. Bestias salvajes, muchas de las cuales poseen extraños poderes sobrenaturales, acechan los rincones más salvajes. Los dracos dominan los cielos, abalanzándose sobre ganado y personas por igual, y los dragones arrasan poblaciones enteras con su fuego. Los trolls y los gigantes vagan por las tierras interiores mientras que los no muertos salen de sus tumbas a golpe de garra para aterrorizar a los vivos. Poco importan los esfuerzos que lleven a cabo para contener estas amenazas, siempre vuelven, una y otra vez, y cada una con número redoblado.

EL IMPERIO ARDE

La mayor y más poderosa civilización que ha surgido en estas tierras se tambalea ahora al borde del colapso. El emperador ha muerto, estrangulado por el Rey Orco, que ha reclamado el Trono de Alabastro para sí y para las legiones de libertos que siguen su liderazgo. La revuelta en la capital ha lanzado ondas de choque al resto del Imperio. Los orcos se han levantado contra sus amos a medida que se ha extendido la noticia, y las turbas vengativas recorren los campos, incendiando, saqueando y asesinando allí adónde van.

La inestabilidad del Imperio es una puerta abierta para que los humanoides salvajes arrasen unos paisajes que se derrumban. Los hombres bestia surgen de antiguos bosques y tierras quebradas, mientras que los trolls y los gigantes reanudan sus guerras ancestrales contra las hadas. Lo peor de todo, los seguidores del culto al Rey Demonio se han vuelto más osados, e incluso ahora obran para acelerar el advenimiento de su impronunciable señor.

Los refugiados huyen hacia las ciudades, escondiéndose tras sus muros y viviendo en condiciones escuálidas y de hacinamiento con la esperanza de que podrán librarse de la condena que proyecta su sombra por el mundo. El orden

se derrumba frente a la agitación. Los líderes urbanos se esconden en sus casas y los nobles se encierran en sus castillos, sordos a los gritos del pueblo que queda al otro lado de sus puertas. Son tiempos oscuros, y muchos creen que señalan los primeros días de la última edad de la humanidad.

La sombra del Rey Demonio

El Rey Demonio es una sombría figura amenazante que acecha desde el Vacío entre los mundos. Anhela escapar de esta realidad con un solo propósito: destruir el universo y devorar las almas que habitan en él. El tejido de la realidad se ha vuelto más débil debido al uso temerario de la magia y los actos de los locos y los perturbados que buscan el fin prometido por el Rey Demonio. Los cultos de sus sirvientes se han extendido por todo el Imperio y llevan a cabo horribles rituales para invocar a los demonios menores y crear agujeros en la realidad para el advenimiento de su señor. Dados los problemas que asedian al Imperio, muchos son los que creen que la llegada del Rey Demonio es inminente; y cuando eso ocurra, todo estará perdido.

Las Tierras de Rûl

El continente de Rûl se extiende por el hemisferio sur, estirándose hacia el norte desde las gélidas regiones polares hasta quebrarse en multitud de islas que van más allá del ecuador.

Geografía

El gran tamaño del continente le proporciona una amplia diversidad de climas y terrenos, sumidas sus tierras más meridionales en el frío polar, más tropical en el extremo norte y más fértil y templado en el centro, donde habita la mayoría de la gente. Los principales accidentes geográficos se describen a continuación.

El océano de la Aurora

El océano de la Aurora se extiende hacia el este desde el continente. Sus aguas son templadas y claras cerca de las costas. Las islas, verdes y llenas de vida, salpican las aguas. La mayoría contienen asentamientos, algunos de piratas y otros de gentes que buscan una nueva vida lejos de la tiranía del continente. Las ondinas, o elementales del agua, viven en una gran ciudad de coral en alguna parte del fondo oceánico.

Las Tierras Malditas

Los vientos que azotan las Tierras Malditas han arrancado su superficie para esculpir un paisaje irregular de retorcidas repisas coronadas de hielo. Aquí nieva todo el año y dificulta sobremanera las incursiones prolongadas. Por vacías que parezcan estas tierras, unas criaturas conocidas como los fríos y los gusanos de hielo remueven nieve y hielo en las horas más oscuras para dar caza a sus presas.

Bahía Medialuna

Navíos y galeones surcan las aguas de bahía Medialuna transportando bienes a los puertos que jalonan las costas. Las aguas de la bahía son claras y permiten a los marineros contemplar los restos de buques hundidos en el fondo arenoso, así como los arrecifes multicolores, la vida marina y algún que otro banco de ondinas en dirección a una de las Nueve Ciudades.

Barranco profundo

Un profundo barranco hiende el paisaje hasta el corazón del Imperio. Con una extensión de 480 kilómetros, una anchura de casi 30 y más de mil metros de profundidad, el barranco es un lugar de gran misterio. En algunos puntos de sus paredes, se encuentran pendidas las ruinas de antiguas aldeas, único testimonio de unos habitantes que han desaparecido largo tiempo atrás sin dejar rastro. Los hombres bestia recorren el fondo y en ocasiones reclaman esas ruinas, realizando allí actos de lo más obscenos en honor a su oscuro señor.

Desolación

Este desierto se extiende por el norte del continente; interminables kilómetros de barro reseco y agrietado, pétreos páramos y extensiones de arena donde no hay el menor rastro de vida. Sin embargo, este lugar no está tan vacío como parece a primera vista: las anfisbenas se deslizan por las dunas y monstruosos escorpiones salen de debajo de las rocas gigantes para cazar de noche. Unas enormes pirámides negras emergen de las arenas, tumbas de olvidados brujos y cleptomantes que antaño gobernaron estas tierras y se cree que son responsables de su actual estado.

De las profundidades de la Desolación surge una variedad de horrores no muertos que avanzan hacia el sur empujados por algún indiscernible propósito para alejarse de este paisaje muerto y alimentarse de los vivos. El Culto del Nuevo Dios mantiene una serie de bastiones que contiene esta oleada de no muertos.

La estepa infinita

Una llanura herbosa que se extiende al oeste de las montañas Escudo y es hogar de los beligerantes centauros que trastornan los esfuerzos de los exploradores humanos por conquistar estas tierras. Los restos de antiguas batallas jalonan las faldas meridionales de la formación montañosa, incluidas fortalezas en ruina, pedruscos lanzados desde catapultas y fundíbulos, trincheras y demás.

Cumbres de fuego

Los volcanes que se extienden al noroeste de las montañas Escudo dan lugar a un paisaje infernal. Penachos de vapor incandescente surgen de las grietas de la roca, gases venenosos se escapan de charcas de barro hirviente y bosques de árboles ennegrecidos se aferran a las laderas, bajo cielos del mismo color. En alguna parte de estas cumbres tóxicas se encuentra una de las entradas al Infierno.

Islas Vigía

Unas islas rocosas y montañosas emergen de las aguas del mar Helado. Aparte de los pingüinos y las aves marinas, poco más se atreve a vivir en ellas. Llegar hasta ellas en barco resulta peligroso ya que las revueltas aguas negras esconden las afiladas rocas que bordean sus costas.

Una estrecha escalera de mil peldaños asciende uno



DESOLACIÓN
TIERRAS DE RÛL
MARCA DEL NORTE
CUMBRES DE FUEGO
REINO DE LOS VELEROS
ENCLAVE LIBRE DE NAR
MONTAÑAS ESCUDO
MONTAÑAS ESCUDO
TEAR
BARRANCO PROFUNDO
VIEJA EDENE
EL REINO SACRO
BAHÍA MEDIALUNA
EL IMPERIO
CAECRAS
GRAN DUCADO DEL OESTE
CONFEDERACIÓN DE LAS NUEVE CIUDADES
OCÉANO NIXIO
ESTEPA INFINITA
ISLAS DE LOS PIRATAS
TIERRSA BAJAS
OCÉANO DE LA AURORA
MONTAÑAS ESCUDO
MAR DE SAL
EL MARQUESADO
BALGRENDIA
TIERRAS MOSAICO
REINO DE LAS CALAVERAS
ISLAS VIGÍA
LAS TIERRAS MALDITAS
BLÖTLAND
N

de los laterales del pico más alto de la isla más grande. En la cima se encuentra el Monasterio de la Tercera Vía, un refugio para quienes buscan la iluminación. Micah, un refugiado de Edene, fundó este lugar siglos atrás para enseñar a otros a trascender sus vidas mortales y liberar sus almas para ser como los dioses. La escuela alberga unas pocas docenas de novicios y ocho maestros que se encargan de transmitir las enseñanzas del fundador.

Océano Nixio

Este océano que baña la costa oeste del continente es una fría y oscura extensión con reputación de estar infestada de sierpes marinas, krákens y ciudades hundidas en las que dormitan antiguos poderes que dan lugar a horrores que arrastran hasta tierra firme.

Mar de Sal

Aparte de ser la mayor formación interior de agua, el mar de Sal se distingue por sus aguas carmesíes, que presentan el sabor y la consistencia de la sangre. El agua es demasiado salada como para albergar cualquier tipo de vida. La mayoría consideran este sitio un lugar maldito y lo evitan, si bien no son pocos los cultos que realizan aquí sus rituales, cuando Tártaro luce llena en el cielo, con la esperanza de invocar a los espíritus que habitan sus profundidades.

Montañas Escudo

Las montañas Escudo se extienden desde el mar Helado, al norte, hasta alcanzar las Cumbres de Fuego y el Espolón Oriental. Conforman una barrera casi infranqueable hacia las tierras del oeste del Imperio. Pocos son los pasos que permiten atravesar las montañas, y la mayoría están vigilados por gigantes, trolls y dragones. Las cumbres se cuentan entre las más altas en el mundo conocido, siempre cubiertas de una perenne capa de nieve.

Los enanos cuentan con baluartes por todas las montañas Escudo y custodian el Paso Estrecho, una vía de 240 kilómetros que permite el paso de un lado a otro.

Las naciones de Rûl

El continente se divide en varias naciones importantes, algunas de las cuales se describen a continuación.

El Imperio

Durante más de ocho siglos, el Imperio de Caecras ha sido la principal fuerza política, económica y militar del continente. Su historia se escribe con sangre y magia, brutales contiendas, terribles plagas e insurrecciones. Y, a pesar de tantos años de dificultad, el Imperio nunca ha dejado de suponer una fuerza de progreso e innovación que ha dado lugar a algunos de los mayores artistas, filósofos e ingenieros y científicos del mundo, por no hablar de sus avances en magia, religión y cultura. Sin el Imperio, el continente seguiría enfangado en una era mucho más oscura.

El Imperio se originó entre los kalasanos, cuya vasta fuerza militar atravesó el mar desde el lejano este para librar una guerra contra un adversario tan antiguo como terrible. Las tormentas desviaron la flota de su curso y, cuando finalmente dieron con tierra, los caudillos pensaron que habían alcanzado su destino. No fue así. Lo que tenían ante sí era un continente completamente diferente bajo el férreo puño de Ashrakal. Este tiránico Rey Brujo gobernaba Gog, un reino oscuro y terrible. La repentina aparición de más de 100.000 soldados encendió la mecha de una horrible guerra que duró ocho años. Al final, sin embargo, las legiones triunfaron sobre la oscuridad gracias a que habían forjado una alianza con los enanos, los elfos y otros pueblos que habían sufrido igualmente bajo el yugo de Gog. El alto caudillo Eronymus se autoproclamó emperador y declaró que su imperio de más de mil años se asentaría sobre las ruinas de Gog.

A pesar de que no era ningún santo, el nuevo emperador sí propició la estabilidad. La población aumentó y con ella vino una etapa de prosperidad que trajo al Imperio una de sus etapas más dulces. Se construyeron caminos y ciudades nuevas encima de las antiguas, y los avances en ciencia y tecnología supusieron la introducción del papel, la imprenta, la mecánica de engranajes, la producción de acero, la pólvora y muchas más cosas. Y a medida que crecía la influencia del Imperio, comenzó a anexionarse las tierras circundantes, invitando a sus reinas y reyes a hincar la rodilla ante su autoridad.

Pero el progreso tenía un precio. La mayor amenaza al desarrollo del Imperio era el gélido sur, donde los salteadores jotun se habían dedicado a saquear las costas durante siglos. Si bien el imperio toleraba algunas de sus incursiones, los jotun se volvieron cada vez más osados y se adentraron en el continente por sus vías fluviales. Cuando una de esas incursiones supuso la muerte de un heredero, el emperador lanzó todo el poderío de su nación contra los jotun. Las fuerzas del Imperio marcharon hacia el sur y los aplastaron, asesinándolos a millares, esclavizando a miles más y diseminando al resto. Los prisioneros que fueron llevados a la capital sufrieron lo indecible, pero su calvario no había hecho más que empezar. Los hechiceros oscuros del emperador transformaron a los jotun cautivos en temibles orcos que lucharían como soldados esclavos en los siglos venideros.

Empujado por sus orcos, el Imperio conoció un segundo período expansivo. Uno a uno, antiguas ciudades y países eran absorbidos bajo su control. Al cabo de diez años, prácticamente todo el continente había caído bajo el dominio imperial y así se quedaría durante siglos. No obstante, la fuente de su gran poder acabaría convirtiéndose en el instrumento de su decadencia.

La corrupción era el cáncer del Imperio. El abismo que separaba a los ricos de los pobres se había incrementado hasta el punto de que en él se daban cita, a la vez, el exceso y la hambruna. Los poderosos vivían en fabulosas y exóticas mansiones mientras que sus súbditos se arrebujaban en maltrechas chozas, debilitados por el hambre y la enfermedad. Surgían revueltas de vez en cuando que eran sofocadas por los orcos. Esto funcionó durante un tiempo, pero el resentimiento hacia el Trono de Alabastro y el ineficaz emperador que lo ocupaba se incrementó. Los gobernadores provinciales aprovecharon su tiempo, reuniendo discretamente ejércitos con los que podrían ganar su libertad de lo que se había convertido en una tiranía tan abyecta como la del Rey Brujo, de hacía tantos años atrás. Solo necesitaban una buena excusa.

Esta se presentó en la primavera de 887 d.F., cuando los orcos rompieron sus cadenas y se levantaron contra sus amos,



LA TORRE ARCANA

A muchos cientos de metros por encima de Caecras flota una isla de roca y tierra de la que cae una cascada perpetua que baña la ciudad. En esta extraña isla se encuentra la Torre Arcana, la suprema autoridad mágica en territorio imperial, hogar del Archimago y un consejo de veintiún hechiceros menores que ejercen como consejeros y compañeros.

La torre cuenta con trece plantas. La cima está coronada por el Gran Planetario, cuyos movimientos no solo muestran el recorrido de los cuerpos celestes, sino también las corrientes de energía mágica que fluyen por el mundo. Los hechiceros usan este dispositivo para calcular el paso del tiempo con precisión. Cada día, a mediodía, la torre emite una campanada que resuena por toda la ciudad.

Los hechiceros usan la magia para desplazarse entre la torre y la ciudad. Siguiendo la costumbre de los ysienos, un extraño pueblo que trajo los secretos de la magia desde el otro lado del mar hace eones y que fundaron su orden, los hechiceros se cubren cuando se mueven por la ciudad. Cada uno viste una túnica de un color distintivo (solo el Archimago puede lucir el blanco) con guantes, botas, capa y velo a juego, de modo que solo los ojos quedan visibles.

Desde la insurrección orca, los hechiceros se han mostrado extrañamente callados. Algunos creen que se han ido, o peor, que han apostado directamente a favor de los orcos. Lo que está claro es que, de no ser así, el Archimago habría asestado un golpe mortal a la rebelión con un simple conjuro.

una rebelión que culminó con la muerte del emperador y el ascenso del Rey Orco Drudge al Trono de Alabastro. A medida que la noticia de las turbulencias en la capital se extendía, las provincias empezaron a cortar sus relaciones con el Imperio y, una tras otra, declararon su independencia.

El Imperio se compone de su capital y las tierras que la rodean, así como ocho provincias. Si bien muchas otras han declarado su independencia o se hallan en un proceso de franca ruptura, aquí presentamos todas las tierras que pertenecen o han pertenecido al Imperio.

CAECRAS

Caecras se erige sobre las ruinas de siete emplazamientos previos. Cada uno había conocido un momento de gran apogeo antes de su caída. Se cree que los pueblos feéricos construyeron la primera ciudad. Las delgadas torres que erigieron hace mucho tiempo siguen estirándose sobre la maraña urbana que queda a sus pies. Lo que hay en su interior sigue siendo un misterio a fecha de hoy, ya que nadie ha encontrado la manera de acceder y las propias piedras parecen ser inmunes a cualquier daño. También quedan restos de las civilizaciones previas, incluida la Gran Arena, la Biblioteca de Melphor, el Palacio de Antigüedades y muchos otros edificios que se hacinan en las estrechas calles. Lejos, por encima de la ciudad, flota la espiral Torre Arcana, antigua academia de los arcanistas que han observado Caecras desde lo alto siglos ha.

Antes de la insurrección orca, la ciudad albergaba a más de 100.000 almas, y una población de unos 50.000 desperdigada por las comunidades y granjas periféricas que rodean la

LA CASA DE LA SANACIÓN

El culto al Nuevo Dios fundó la Casa de la Sanación para luchar contra la Viruela Estremecedora que, hace años, postró al Imperio. La desesperación llevó a los sacerdotes a abrir sus puertas a cualquiera con talento para la medicina y la sanación. La llegada de brujas, hechiceros, eruditos y otros ayudó a los sacerdotes a descubrir formas de combatir la enfermedad y erradicarla. En los años transcurridos desde entonces, la Casa de la Sanación ha ofrecido esperanza a los enfermos y heridos y cuenta con centros en la mayoría de las ciudades. Los sanadores que estudian en la Casa de la Sanación y completan su formación lucen capas rojas y el tatuaje de una mano abierta en el rostro.

ciudad. Los refugiados que salen en tromba de la ciudad atestan las tierras vecinas donde no fueron rechazados. Nadie sabe a ciencia cierta cuántas personas quedan, pero los supervivientes sugieren que la capital se ha convertido en un lugar de pesadilla, con cuadrillas de orcos aplicando la ley marcial y ejecutando a cualquiera que le importune.

BALGRENDIA

Antes de ser anexionado por el Imperio, Balgrendia era uno de los reinos más antiguos del continente. Incluso en la actualidad disfruta de un alto grado de independencia. Tierra de amplios y densos bosques con pantanos que bordean las costas, Balgrendia ha demostrado ser un reino casi imposible de conquistar solo con la potencia militar, de modo que los imperiales dejan que el dominio cuide de sí mismo.

Los balgrendianos son supersticiosos, capaces de ver presagios allí donde miran. Desconfían del dogma del Nuevo Dios y prefieren mantener las costumbres de la Antigua Fe. La gente lleva prendas coloridas y acentúa su llamativo aspecto con brazaletes, anillos y collares hechos de cualquier material que puedan permitirse. Los balgrendianos, en general, se ocupan de sus propios asuntos, conscientes de que algunos secretos están destinados a seguir siendo eso, secretos.

El rey Frederick ha disfrutado de un reinado de cincuenta años. Anciano ya, gris y marchito, su mente está en otros tiempos y le cuesta seguir el hilo de las conversaciones que se producen a su alrededor. Sus hijos gemelos, Nicolaus y Uri, son rivales declarados. Sus incesantes pugnas son causa de preocupación. Muchos creen que cuando muera el anciano rey, sus hijos harán añicos el reino.

EL GRAN DUCADO DEL OESTE

Una familia, los Vanderbrun, ha gobernado el Gran Ducado desde los primeros días del Imperio. A pesar de no suponer un linaje especialmente impresionante, diluido por los matrimonios intrafamiliares, las tierras que gobierna son prósperas a pesar de su ineptitud.

El ducado mantiene su sistema feudal a pesar de todos los avances sociales que se han producido en los territorios que lo rodean. La nobleza es dueña de toda la tierra y se la arrenda a los granjeros (siervos), que pueden quedarse con un porcentaje de su producción, cediendo el resto a sus señores. El sistema funciona para el ducado siempre que los señores mantengan su parte del acuerdo y el pueblo esté alimentado. Ya sean de alta o baja cuna, los «occidentales» son considerados por los demás como un pueblo atrasado, insensato, lento e inculto.

George IV gobierna el Gran Ducado y es un hombre vacuo y pequeño, con una exagerada consideración hacia su persona y cargo. Se ha casado con su tía Matilda y ha tenido con ella nueve hijos. La familia ducal siempre ha residido en el Castillo Vanderbrun, una gran fortaleza que domina las aguas del lago Zafiro. La población circundante, también llamada Vanderbrun, es una comunidad construida con piedra y madera, famosa por su manufactura de relojes y juguetes.

EL REINO SACRO

El Reino Sacro emergió de una relativa oscuridad para convertirse en el corazón religioso del Imperio, hace siglos. El reino de Tarra, como se llamaba antes, llevaba tiempo evitando la guerra y el conflicto que asolaban el continente, pero tuvo que dejarse llevar cuando el rey Roland ofreció su apoyo explícito a la reina Astrid, que se convertiría en la fundadora del Culto al Nuevo Dios. Había sido uno de los más firmes apoyos de Astrid y se atrevió a protegerla cuando era peligroso políticamente hacerlo. Tras el ascenso de Astrid, Roland estableció una nueva fe basada en sus enseñanzas y transformó la nación de su familia en una de las religiones más poderosas e influyentes del mundo.

A medida que el Culto del Nuevo Dios ganaba influencia y poder por todo el Imperio, la monarquía tarrana se debilitaba. Ahora, la regencia no es más que una figura simbólica. La reina Moira gobierna el Reino Sacro nominalmente, si bien, a diferencia de sus predecesores, no está satisfecha con el estado de las cosas. Sus choques con la Matriarca, que dirige el Culto del Nuevo Dios, son legendarios. Mientras la reina maniobra para recuperar el poder de su familia, los inquisidores acosan a sus partidarios. Muchos críticos declarados del culto han sido silenciados o han desaparecido.

A pesar de las tensiones políticas, el Reino Sacro es un país pacífico de verdes montañas, fértiles campos, ríos y arroyos, refulgentes lagos, pueblos pintorescos y portentosos castillos. La capital, Siete Espirales, se llama así por las torres blancas que coronan la colina que domina el centro. Cada una pertenece a una de las distintas órdenes que componen el culto: los Guardianes del Saber, los Misioneros, la Inquisición, los Templarios y los Martillos de la Justicia entre otros. En el centro de las torres se halla el palacio real. Se trata de una gran mansión rodeada de jardines y fuentes, a la sombra de las enormes torres. La ciudad pende de la ladera de la colina, formada por un laberinto de casas blancas que dibujan calles y avenidas. Más allá, interminables extensiones de idílicos paisajes repletos de granjas, huertos y viñedos.

TIERRAS BAJAS

Las Tierras Bajas alimentan al Imperio. Cultivadas por inmigrantes medianos que se establecieron aquí hace siglos, el paisaje ha sido transformado del campo salvaje en las actuales praderas y campos de cultivo. Por la campiña quedan salpicadas las explotaciones agrícolas y las pequeñas aldeas donde los medianos se reúnen para disfrutar de la mutua compañía y el intercambio de noticias y bienes. Esta pacífica tierra aún está al margen de muchos de los problemas que aquejan otras partes del Imperio, pero la preocupación va en aumento a medida que la inestabilidad en la capital presagia guerra.

El lago de los Sueños marca la frontera oriental de las Tierras Bajas. Popular destino vacacional para nobles y mercaderes, el lago cuenta en sus orillas con numerosas aldeas pescadoras. Muchas de estas comunidades reciben gustosas a los visitantes, pero otras, especialmente las que se encuentran en las orillas orientales, rehúyen a los forasteros y mantienen unas extrañas costumbres. Los rumores acerca de una aldea en particular, Bolling Falls, sugieren que sus habitantes comulgan con un poder oscuro que se cree dormita en el fondo del lago.

EL MARQUESADO

Esta tierra se define por sus castillos y murallas, lo que da lugar al frente fortificado de la frontera occidental del Imperio. Bajo Ansa Hargrove, la actual margrave, la disposición para la batalla ha sido la principal prioridad de este territorio dada la frecuencia de los ataques por parte de hombres bestia que surgen de las montañas Escudo. Los habitantes del Marquesado siempre se han enorgullecido de su coraje y disciplina. Todo hombre y mujer capaz debe servir al menos tres años en los ejércitos de la margrave, turnándose en la vigilancia de Bastión del Emperador, erigido hace mucho tiempo para contener los ataques exteriores.

Hace tres siglos, el emperador confió el Marquesado a su general más condecorado, Allen Hargrove. Otorgándole el título de margrave y el señorío de todas las tierras desde el Paso Estrecho hasta las lindes del Bosque Viejo, le encomendó la protección del Imperio de la amenaza de las bestias. Los descendientes de Hargrove han llevado a cabo este deber con honor, y jamás ha atravesado sus defensas un solo hombre bestia.

Todas las fortificaciones del Marquesado protegen la nación contra los enemigos procedentes del norte y el oeste, pero apenas están concebidas para ataques procedentes de la capital. Ansa está reuniendo a los suyos para reforzar la frontera sur a la espera de las hordas orcas que está convencida que llegarán.

PUNTAESPADA

Más fortaleza que ciudad, Puntaespada se arrebuja tras una muralla de piedra de 15 metros de altura. Las tierras que rodean la ciudad se libran de las muchedumbres que parecen acumularse alrededor de otros núcleos urbanos amurallados. El terreno está despejado a lo largo de kilómetros hasta las tierras de labranza. La ciudad acoge el río Plateado, que proporciona una fuente constante de agua en caso de asedio.

BASTIÓN DEL EMPERADOR

Pocos meses después de la fundación del Marquesado, empezaron las obras para construir una muralla que ahora se extiende a lo largo de 480 kilómetros, con una torre cada 30 kilómetros de recorrido. Aquí y allí asoman los huesos de los hombres bestia muertos, mezclados con la argamasa que sustenta las piedras. Sus monstruosas calaveras se cuelgan de la muralla para disuadir a estos odiados enemigos.

LA MARCA DEL NORTE

Como provincia de segundo orden del borde norte del Imperio, la Marca del Norte fue concebida como un cordón sanitario entre los horrores de la Desolación y las fértiles tierras del sur. Para más información acerca de esta provincia, consulta su descripción completa más adelante.

VIEJA EDENE

Generaciones de reyes cada vez más débiles han erosionado la antaño poderosa nación de Edene, hasta el punto de ser incapaz de detener al Rey Brujo de Gog cuando se dispuso a conquistar sus tierras. Cuando el Imperio destruyó Gog, el emperador restauró la nobleza de Edene y le otorgó cierta independencia. Los descendientes de las reinas y los reyes de Edene siguen gobernando estas tierras.

Vieja Edene ha cambiado poco en ocho siglos. Los extremos sur y oeste son praderas accidentadas con bosques poco espesos. Su estampa más común son las granjas y los viñedos que se extienden alrededor de los antiguos caminos que dibujan el sinuoso contorno del paisaje. Al norte, el clima es más cálido y los páramos más abundantes. Hay lagos al este, si bien el terreno desciende gradualmente, adentrándose en los humedales antes de alcanzar la bahía Medialuna.

La reina Drusella, una joven que ronda la veintena, ascendió al poder hace dos años, después de que su hermano mayor muriera en un accidente con el caballo. Muchos temían que no estuviese hecha para ceñirse la corona, ya que era conocida por su espíritu libre y su acerada crítica al Trono de Alabastro. No obstante, desde que llegó al poder, ha asumido el manto de la responsabilidad y ha demostrado ser una líder inteligente y capaz, dispuesta a aprender de sus errores y a confiar en sus consejeros. Tras la insurgencia orca, rompió sus relaciones con el Imperio y ha hecho preparativos para defender a su pueblo y sus tierras de una invasión que cree inminente.

CIUDAD EDENE

La capital de la provincia es una modesta comunidad de 20.000 personas rodeada por tres murallas construidas sucesivamente para abarcar la creciente población. La ciudad es más conocida por su industria textil y, durante muchos años, suministró al Imperio los tejidos y artículos de lana más refinados. La antigüedad de la ciudad queda patente en lo añejo de su arquitectura y sus viejas estructuras, que en su tiempo engrandecieron este lugar y ahora atestiguan su decadencia. Los acueductos siguen manteniendo el suministro de agua en Ciudad Edene y el Salón de los Dioses sigue coronando la colina más alta, pero los antiguos ídolos se han desgastado, las columnas han empezado a agrietarse y las calles adoquinadas están llenas de irregularidades, lo que convierte el paso por sus enredadas calles en un tortuoso proceso.

TEAR

Hace apenas cincuenta años, lo que hoy es Tear era un entorno salvaje y desprovisto de toda ley y orden; un lugar del que la civilización se había replegado ante las plagas y los ataques de los hombres bestia. Dejar estas tierras a su suerte hizo que se convirtieran en un refugio para muchas de las amenazas del Imperio, incluidos sectarios, bandidos y monstruos que no han dejado de acosar los asentamientos y las granjas imperiales. El Imperio ha enviado legión tras legión de orcos para contener a sus moradores, pero estos regresaban a los pocos años en mayores números.

Para controlar la situación, el emperador creó una octava provincia y la denominó Tear y se la entregó a su segundo hijo, Horus, para que la gobernase. Horus era un derrochador e interpretó esto como un castigo. Esperanzado con demostrar a su padre que había cambiado para, quién sabe, poder regresar a la capital y reanudar su vida ociosa, asumió el reto y marcó la diferencia. Con la ayuda de las milicias locales, soldados orcos y un préstamo de Caecras con el que comprar mercenarios, se deshizo de los bandidos, ahuyentó a los hombres bestia y lidió con los sectarios que llevaban a cabo impíos rituales en enclaves secretos. Y solo le llevó veinte años.

Horus ordenó construir cuatro bastiones a lo largo de la región que denominó la Frontera. Desde cada uno de ellos se aplica la ley y se distribuyen patrullas en una red que atrapa a todas las criaturas peligrosas y malignas antes de que puedan poner sus garras en los colonos del sur. Sus esfuerzos para domeñar la región han funcionado hasta el momento, pero no tanto como para que le permitan volver a casa lo antes posible, como a él le gustaría. Con toda su familia muerta, el ahora canoso Horus es el legítimo heredero al Trono de Alabastro. Aún está por ver si atacará al Rey Orco para reclamar su derecho de cuna, cosa que parece poco probable.

LA CONFEDERACIÓN DE LAS NUEVE CIUDADES

Nueve ciudades independientes se extienden a lo largo de las costas orientales del Imperio en una endeble confederación basada en el común interés económico. Cada una de ellas empezó siendo un centro de comercio, siglos atrás, y han prosperado desde sus humildes comienzos. Amenazadas las vías de navegación por asaltantes y piratas del sur, las Nueve Ciudades se han unido para garantizar la mutua protección. Pero su asociación ha sido de todo menos pacífica. Las disputas sobre las tarifas, la rivalidad entre gremios e incluso las mutuas acusaciones de traición han mermado la confederación desde que fue concebida. La paz prevalece solo mientras siga siendo del interés de las ciudades, pero ninguna está dispuesta a sacrificarse por el bien de todas.

Todas ellas son plutocracias puras, monopolizado su poder por parte de las familias más adineradas. Un autarca lidera cada ciudad y se gana ese título depositando una «inversión» en las arcas de la ciudad. La cantidad exacta solo es conocida por el inversor y los agentes de la Cámara, la principal institución bancaria del Imperio, que recoge los fondos y los deposita en las cuentas de la ciudad. Cuando son varios los aspirantes al título, el ganador es quien ha depositado la mayor cantidad, que luego revelan los agentes de la Cámara. El ciclo electoral es tema de no pocas estridencias, ya que los candidatos forman coaliciones para recaudar fondos. Por supuesto, todas las inversiones permanecen en las arcas de la ciudad. Solo los individuos con un capital significativo pueden permitirse pujar.

Los autarcas tienen un mandato de ocho años, o hasta que mueran por causas naturales o provocadas. Amasan un poder considerable, pero únicamente con el apoyo de los consejos formados por los representantes de los gremios más ricos. Al igual que el cargo de autarca, los puestos del consejo se compran. El autarca los vende por el precio que considere oportuno, pero no puede negarse si alguien está dispuesto a desembolsar el dinero exigido. Los gremios seleccionan a sus propios

representantes y muchos consideran un puesto en el consejo como el primer paso hacia la corona del autarca.

AZÛL, LA CIUDAD DE LA MUERTE

Azûl languidece bajo la presa de la Mano Negra, un gremio de asesinos tan extendido como poderoso e insidioso. La Mano Negra controla el Consejo Gremial de Azûl, aunque no mediante la superioridad económica (al menos ya no), sino por la amenaza de muerte. Obrar en contra de la Mano es invitar a que te toque, lo cual siempre acaba en funeral.

Ciudad de dimensiones modestas y hogar de 20.000 almas, Azûl se distingue por los Portadores de la Linterna que jalonan las calles, estatuas encapuchadas que llevan linternas que se encienden solas al anochecer. La leyenda local asegura que los Portadores de la Linterna son los restos petrificados de aquellos que enojaron a Ashrakal, el Rey Brujo y fundador de la ciudad.

La Maestra ocupa el sillón de autarca desde hace varios años. Algunos aseguran que se ganó el puesto asesinando a un rival con una serpiente venenosa que coló en su dormitorio. La Maestra mantiene su identidad en secreto y siempre lleva puesta una máscara blanca cuando se reúne con los miembros de su consejo, los dignatarios del Imperio, los de las Nueve Ciudades y demás visitantes. La máscara aún muestra unos labios pintados de azul que pretenden recordar la palidez de la muerte.

LA MANO NEGRA

La Mano Negra tiene agentes en todas partes. Entrena a sus aprendices en el arte del asesinato, así como técnicas de lucha, anatomía, venenos y muchos otros métodos para llevar a los vivos a la tumba. Los reclutas que completan su entrenamiento adquieren el título de Dedo y son enviados al Imperio. Allí, cada Dedo vive una doble vida: una de aparente normalidad y otra en las sombras, con una daga impregnada en veneno, lista para atravesar el corazón del enemigo.

La Mano no tiene interés en asuntos políticos o en ampliar su base de poder. Proporciona un servicio (el asesinato) por un precio más que ventajoso y trabaja para satisfacer las necesidades de sus clientes lo más rápida y eficientemente posible. Cada Dedo tiene un conseguidor, que se encarga de negociar los contratos con los potenciales clientes y entrega la información en un lugar seguro para que el Dedo la recoja en un momento específico. Cuando el trabajo está hecho, el conseguidor deja el pago en el mismo lugar, quedándose una parte.

El anonimato es la clave del éxito de la Mano Negra. Un conseguidor nunca conoce la identidad del Dedo, de modo que es incapaz de revelársela a los clientes enfadados o aquellos que busquen venganza a cuenta de una víctima. No obstante, un Dedo siempre conoce la identidad del conseguidor para asegurarse de que trabaje en concordancia con los intereses de la organización.

DIS, LA CIUDAD DE LAS CADENAS

El gran Coloso da la bienvenida a los visitantes de la Ciudad de las Cadenas. Una titánica monstruosidad de más de 20 metros de altura hecha de bronce que representa un hombre desnudo, el falo erecto y unas cadenas entre las manos. El Coloso no tiene rostro y luce una argolla al cuello, así como grilletes en muñecas y tobillos.

Dis ha amasado su fortuna gracias a la esclavitud. A pesar de que esta práctica ha perdido drásticamente popularidad en la mayor parte del mundo, aún es legal en la confederación poseer otros humanos, y los esclavos siguen realizando la gran mayoría de tareas. Los mercados de esclavos de Dis están abiertos día y noche y ofrecen carne robada o comprada en tierras lejanas a quienes tengan suficientes monedas como para permitírsela. El mayor mercado de esclavos de la ciudad se encuentra en la Avenida de los Sollozos. Es la avenida principal de la ciudad y acaba directamente a los pies del palacio del autarca. La vía, de rojo pavimento, adquiere su nombre de los sollozos procedentes de los esclavos que componen los bloques de subasta, situados a lo largo de toda la avenida. Se dice que allí se vende la mejor mercancía disponible y que puede satisfacer una amplia variedad de usos, desde la lucha o el trabajo manual, hasta incluso actos más oscuros.

Intonious el Grande se hizo con el título de autarca hace apenas tres años. Su mandato ha estado marcado por el exceso y la decadencia. Como esclavista, emplea su vasta fortuna para asegurar su posición; para financiar a la Élite de Bronce, una legión de esclavos guerreros que han sido convertidos a la fuerza en adictos a un narcótico para asegurar su lealtad; así como alimentar sus propios impulsos sádicos.

EDES, LA CIUDAD DE LOS SUEÑOS

La niebla pende sobre la Ciudad de los Sueños, llenando sus calles y plazas con un manto blanco todos los días, salvo los más calurosos. La penumbra encaja bien con el sitio, ya que sus habitantes pasan sus días y noches bajo el abrazo de la flor de loto. Tantos han sucumbido, que la ciudad parece vacía y silenciosa, perdidos sus ciudadanos en ensoñaciones provocadas por la infame droga. Con apenas unos pocos capaces de mantener la ciudad, Edes ha entrado en un lento declive en las últimas décadas y ahora se halla parcialmente en ruinas.

Martonius es el autarca desde hace treinta años, más que cualquier otro en la historia de la confederación. Su prolongado mandato no se debe a ningún éxito o virtud reseñables por su parte. Más bien es que nadie con la fortuna para comprar el título se ha molestado siquiera en intentarlo. Martonius es un líder ausente en todos los eventos, y el último que nadie recuerda haber visto en los últimos meses. Algunos creen que, de hecho, ha muerto.

KEM, LA CIUDAD DE ORO

Todo el oro fluye desde Kem, la Ciudad de Oro, hogar de la Cámara y la más rica e influyente de las Nueve Ciudades. Se dice que las fortunas del Imperio se determinan en los mercados de Kem. Cuando su economía florece, la del Imperio se beneficia. Cuando decae, los mercados del mundo civilizado sucumben. Tal es el poder de Kem que es costumbre que tenga un representante permanente en la corte imperial, incluso en estos tiempos oscuros.

La ciudad obtiene su poder de la Cámara, una antigua institución bancaria que acuña y pone en circulación la moneda que se emplea en todas las provincias imperiales. La Cámara también establece los precios de diversos bienes, realiza préstamos y se beneficia de ellos.

Como ente autónomo a pesar de su papel esencial en la economía del Imperio, los dirigentes de la Cámara tienen sus propios planes. Ya ha reconocido a Drudge como nuevo emperador y sus agentes en la capital ofrecen al caudillo créditos ventajosos y regalos en oro. No es tanto que la institución desee que el orco ocupe el Trono de Alabastro como que aprecie la estabilidad.

La Cámara destaca de todo lo demás en la ciudad. Una enorme estructura de granito blanco, sin ventanas, agazapada tras diez muros, cada uno de ellos patrullado día y noche por diez gólems encargados por el banco al gremio de artífices en Lij.

El autarca de Kem es Amelia Roh, una rica ciudadana que se ha asegurado su puesto en secreto con fondos entregados por la propia Cámara. Es lo que se podría decir su marioneta y solo gobierna nominalmente.

Lij, la ciudad de las maravillas

Lij empezó siendo un refugio para magos, pensadores y filósofos renegados. Aquí vino a parar la profetisa Astrid huyendo de la persecución por sus puntos de vista religiosos, y aquí se encuentra la Academia, primera institución de enseñanza. Actualmente, Lij acoge a inventores, poetas y artistas, artífices, alquimistas y magos de todo tipo. Aquí todo es posible, y nadie descarta una idea sin antes haberla probado.

Estos puntos de vista liberales sobre el conocimiento y los inventos han dado lugar a numerosos descubrimientos que han beneficiado enormemente al Imperio, pero que también han convertido a Lij en un lugar peligroso e impredecible. Las explosiones sacuden la ciudad casi a diario. Los monstruos recorren libremente las calles mientras que nubes de humo tóxico esputadas por los gremios de alquimistas y artífices cubren la ciudad en una neblina permanente. Es sabido que las lluvias corrosivas queman la piel descubierta. La contaminación es tan intensa que la gente se pone máscaras para evitar respirar la atmósfera envenenada, y solo bebe agua si es traída de otras tierras.

Teqa reclamó el título de autarca hace unos años, tiempo que lleva dedicada a paliar los peores excesos de la ciudad. Su política le ha granjeado muchos enemigos; a fecha de hoy, ha sobrevivido a ocho atentados.

Nessus, la primera ciudad

Los edenos fundaron Nessus cuando iniciaron su campaña de conquista del continente, hace milenios. La ciudad creció desde sus humildes orígenes como campamento militar hasta convertirse en una bulliciosa metrópoli cuya población, en un momento dado, rivalizó con la de Caecras.

Los últimos mil años no han sido benévolos con Nessus. Alcanzó la cima de su poder en el primer siglo, cuando era un gran centro de comercio. En 128, el *Explorador*, un buque mercante procedente del lejano este, trajo consigo la Viruela Estremecedora a la ciudad, que casi extermina a su población. Los ciudadanos que huían de la enfermedad no hicieron más que extenderla por las tierras circundantes. El resultado fue una horrible plaga que mató a un tercio de la población del Imperio. La ciudad nunca recuperó el nivel de población ni la reputación. Buena parte de ella se encuentra ahora vacía; distritos enteros que son conquistados lentamente por la naturaleza.



Nessus sobrevive únicamente gracias a la industria agrícola. Las granjas periféricas producen grano y algodón que se distribuyen por la costa. Los distritos exteriores conservan parte de su población, incrementada en parte por colonos medianos, pero muy pocos se adentran en su decadente centro.

Edificios a punto de derrumbarse, lugares abandonados y calles impracticables hacen de Nessus un lugar extrañamente ajeno a la realidad. Para alcanzar las principales zonas pobladas, los viajeros deben atravesar los barrios que llevan décadas o siglos abandonados. Las mansiones que antaño albergaron a prósperos y poderosos ciudadanos languidecen ahora como nidos de palomas y ratas. Un aire de pena y pérdida recubre la ciudad, y los fantasmas de las víctimas de la plaga son estampas comunes.

Urian es el autarca de Nessus. Empezó siendo un humilde pescador y compró el título por 100 coronas de oro. Hace cinco años de eso. Es un hombre de gustos sencillos y carácter afable, y alberga el genuino deseo de restaurar la vieja gloria de Nessus.

Pruul, la ciudad de los ladrones

La gran ciudad de Pruul se encuentra en el extremo sur de la bahía Medialuna. Es un lugar de densas humaredas, frecuentes incendios y crimen incontrolado. Salvaje y caótica, su laberinto de estrechas calles y oscuras callejas se halla abotargado de malos olores y cadáveres.

Pero Pruul no siempre fue así. Antaño fue un centro de fabulosa riqueza y prosperidad, muy similar a la Kem de hoy, pero con una extremada disparidad entre sus clases sociales. La riqueza se había concentrado en una exigua fracción de ciudadanos y a la mayoría solo le quedaron

las sobras. A medida que la desesperación se adueñaba de la gente, el crimen se adueñó de los suburbios. Los gritos de socorro caían en oídos sordos porque los más ricos podían permitirse la protección que ellos no. Aun así, los problemas que afligían a los distritos más pobres acabaron afectando a las comunidades más adineradas, y los asesinatos, robos y actos mucho peores se cernieron sobre los más ricos de Pruul.

Las grandes casas abandonaron la ciudad en dirección a sus propiedades en el campo o para volver a empezar en otra parte. Los gremios echaron el cierre y los visitantes dejaron de acudir para contemplar sus maravillas. Pruul quedó en manos de la turba. Podría haberse colapsado de no ser por un ladrón emprendedor llamado Logan. Líder de banda y bueno para nada, Logan se dio cuenta de que los delincuentes locales necesitaban una organización para estructurar el crimen y dictar a quién se robaba y a quién no. Logan se impuso a varios señores del crimen y fundó el primer Gremio de Ladrones.

Pruul sigue siendo un lugar peligroso y generalmente considerado pobre, un lugar atrasado, un refugio para aquellos que no pueden o no quieren encajar en la sociedad civilizada. Pero lo cierto es que el Gremio de Ladrones ha elevado la ciudad de su claro proceso decadente y ha puesto coto al crimen. Cualquiera que desee entrar en el negocio debe unirse a él, y los que son pillados robando sin licencia se despiden de sus manos. Se ha restaurado una suerte de orden, y el comercio vuelve a mirar a la ciudad, si acaso de reojo.

Cat, la tátara-tátara-tataranieta de Logan ejerce como autarca y líder del Gremio de Ladrones. Su herencia asegura su posición, ya que tanto sus iguales como sus rivales tienen en muy alta consideración a su familia.

QIF, LA CIUDAD DE LA SANGRE

Qif es conocida como la Ciudad de la Sangre debido al Crisol, su enorme arena de combate. Aquí la ciudad organiza grandes batallas para deleite de sus ciudadanos y quienes vienen de visita. Los gladiadores marchan hacia la arena empapada en sangre para ponerse a prueba entre ellos o contra una verdadera colección de monstruos traídos de tierras lejanas. El Crisol también proporciona a la ciudad un método muy sencillo de lidiar con sus criminales. Cualquiera que cometa un crimen, debe luchar o morir. Y si la ciudad carece de candidatos suficientes, se compran esclavos y se envían a la ciudad para que no decaiga el espectáculo.

El Crisol se ha adueñado de Qif. Demasiadas industrias dependen de su actividad, como vendedores de comida, herreros que fabrican y reparan armas y armaduras, así como cazadores de monstruos que arriesgan sus vidas para traer algo que nadie haya visto antes. Los mercados son bulliciosos, pero una buena parte de lo que se gana con el comercio revierte en la arena para pagar los espectáculos, cada vez más elaborados. El año pasado, la ciudad decidió inundar el recinto para simular una batalla naval y a punto estuvo de quebrar.

El autarca de la ciudad es Quinta, una mujer famosa por luchar en el Crisol durante cinco años antes de ganar su libertad. Es alta, de piel bronceada y unas terribles cicatrices que recorren todo su cuerpo. No es famosa por su paciencia ni por su piedad.

SET, LA CIUDAD DE LOS DIOSES

Todas las creencias y religiones son bienvenidas en Set. Situada entre Azûl y Edes, la ciudad es un refugio para quienes buscan asilo de los cazadores de brujas y los inquisidores del norte, así como de la locura de los comedores de loto. Por supuesto, Set tiene sus propios peligros, que no siempre son muy evidentes para sus visitantes.

Muchísimas religiones legítimas ejercen su práctica en la ciudad. El Culto del Nuevo Dios cuenta con tres grandes templos. Los dioses de la Antigua Fe tienen un bosquecillo y diez capillas. Incluso los Dioses de la Sangre y el Hierro orcos tienen un pequeño templo. Místicos, filósofos, espiritualistas, maestros, profetas y discípulos de deidades extrañas y familiares se dan cita en las calles, ofreciendo guía y conocimiento a cualquier oído dispuesto. Set es el destino de quienes buscan respuestas y ofrecen la clave para despertar el potencial oculto de todos.

Los problemas surgen precisamente de la acogida a todas las religiones. La ley local otorga un estatus igual a todos los credos, independientemente de su naturaleza. Por ello, un sacerdote ordenado del Nuevo Dios tiene el mismo rango que un lunático cualquiera que grita y balbucea acerca de El Que Vigila, al tiempo que los sirvientes del Rey Demonio practican abiertamente sus impíos rituales delante de todo el mundo. Los charlatanes, deseosos de separar a los necios de su dinero, aguardan en cada esquina, en cada callejón, ofreciendo salvación, sabiduría y lo que quiera que el viandante quiera a cambio de unas monedas. Juntas, las voces de los creyentes crean un confuso estrépito, donde la diferencia entre lo verdadero y lo falso se diluye.

LA HERMANDAD DE LAS SOMBRAS

La Hermandad de las Sombras tiene una historia tan larga como sórdida, arraigada en la vieja nobleza de Gog. Esta sociedad de individuos ricos y poderosos han jurado fidelidad al Rey Demonio. Trabajan entre bambalinas para facilitar el advenimiento de su oscuro maestro en la errada creencia de que gobernarán el mundo en su nombre.

La Hermandad tiene células en la mayoría de territorios, desde sirvientes individuales hasta extensas sectas que se filtran en poblaciones enteras. Los sectarios se reúnen en lugares secretos, como viejos sótanos, ruinas a la afueras de la ciudad o a puerta cerrada en una rica hacienda. Los sectarios pueden mantener sus identidades en secreto o no entre ellos, pero siempre visten túnicas y máscaras de animales cuando se reúnen. Tales reuniones siempre implican actos depravados de sacrificios rituales, orgías o violencia.

Por muy extendida que esté la Hermandad, sus células no colaboran, sino que se ven como rivales entre sí. Un grupo podría revelar las actividades de otro para desviar las atenciones de sus propios esfuerzos. Esta tendencia a la traición ha servido para que los objetivos de la secta sean prácticamente imposibles de alcanzar.

El padre Justin, un sacerdote apartado del Culto al Nuevo Dios, es el autarca de la ciudad y tiene un profundo interés en el saber prohibido. Perdió su posición en el Culto al Nuevo Dios cuando los inquisidores descubrieron que poseía varios tomos impíos, incluidos *El Ojo Amarillo*, *El grito del Señor de la Carroña* y el afamado *Libro de los Muertos*. Justin huyó del Reino Sacro con los cazadores de brujas pisándole los talones hasta que encontró refugio en la ciudad. Estableció un templo y reunió un séquito de poderosos e influyentes mercaderes que le asegura mantener el título, al menos durante un tiempo.

OTROS TERRITORIOS

En el continente y sus alrededores existen muchas otras naciones y ciudades estado. He aquí algunos de los lugares más importantes que pueden explorar los personajes.

BLÖTLAND

Tierra ancestral de los jotun, Blötland se extiende al sur desde las Tierras Malditas hasta el impenetrable Colmillo de Dragón, una gigantesca extensión de montañas que nacen en la costa y están infestadas de dracos y gigantes.

La vida en Blötland es la viva definición de la dureza. Las nieves nunca se funden, las tormentas nunca escampan y los recursos son escasos. Los asentamientos subsisten gracias a la pesca y la caza de ballenas. Hacia el interior, se elevan grandes fortalezas de hielo y piedra en las laderas de las colinas que marcan el ascenso hasta los picos más allá, y aquí es donde gobiernan los barones de Blötland.

ENCLAVE LIBRE DE NAR

Allí donde las montañas Escudo dan con el mar se encuentra una cadena de antiguas fortalezas enanas que antaño dominaban las costas orientales, demostrando el ingenio y la pericia de los albañiles enanos. Estas estructuras coronan las montañas bajas con altas murallas y poderosas torres, pasos esculpidos en la piedra basta y minas que alcanzan el corazón de la tierra. Asomando por las murallas pueden verse enormes esculturas de guerreros enanos, cada una con una postura vigilante, cubriendo sus pétreos ojos con una mano y sosteniendo una gigantesca hacha con la otra. En su día, estos bastiones causaban reverencia en quienes los contemplaban. Nadie ha osado poner a prueba sus ejércitos con tan formidables defensas. Pero, hace quinientos años, los enanos que ocupaban las fortalezas se desvanecieron de repente sin dejar una sola pista de su paradero. Un día, los martillos tañían los yunques. Al siguiente, todo estaba en silencio; los sonidos de la industria y la actividad acallados por primera vez en mil años.

Las fortalezas no permanecieron vacías por mucho tiempo. Pronto se convirtieron en refugio para aquellos que habían sido expulsados del Imperio y buscaban empezar una nueva vida lejos de la tiranía del Trono de Alabastro. Al cabo de un siglo, la gente que se había asentado en los salones abandonados declaró su independencia. Como pueblo libre, no se arrodilla ante rey o reina alguna y resiste todo esfuerzo por sumar sus tierras a las que ya sufren el yugo de la opresión. Autodenominándose como los Enclaves libres de Nar, por el último rey enano que gobernó estos baluartes, han demostrado ser una sociedad tozuda e independiente con un absoluto desdén por sus vecinos imperiales.

Los enclavistas viven en cuatro de los cinco bastiones. Cada fortaleza habitada cuenta con una población de unos pocos miles y sus habitantes eligen a sus líderes entre ellos mismos. Las minas siguen produciendo hierro, plata y otros metales valiosos con los que se confeccionan refinados artículos de metal que intercambian con las Nueve Ciudades por madera, alimento y productos textiles.

Los enclavistas han intentado tomar la quinta fortaleza en varias ocasiones, pero cada vez el esfuerzo ha culminado en desastre. Allí, la muerte acecha en cada túnel. Los supervivientes, atemorizados y desencajados, hablan con voces temblorosas de sombras vivas que rondan las profundidades y atrapan a los desprevenidos, de sollozos que recorren en ecos las minas y de extrañas cosas con tentáculos, ojos y dientes que dan caza a los vivos. Tras cinco intentos fallidos por colonizar el bastión, los enclavistas han desistido, aunque se han producido varios intentos de descubrir lo que pasó a los enanos que vivieron allí. Muchos temen que rebuscar demasiado en las ruinas animará a la oscuridad que las infecta a extenderse por los demás bastiones.

EL REINO DE LOS VELEROS

El Reino de los Veleros abarca dieciséis islas diseminadas que forman una especie de media luna de varios cientos de kilómetros desde las costas del océano de la Aurora. Su superior flota ha dado al traste con todas las esperanzas del Imperio de anexionarse las islas; sus navíos son los más veloces y maniobrables que surcan los mares. A pesar de que el Reino de los veleros y el Imperio han chocado en varias ocasiones, el primero procura no verse envuelto en los problemas continentales y abre sus puertos a cualquiera que surque las olas.

Opal, la isla más grande, es la capital política y económica, y en este fértil paraíso vive su disipado monarca, que lleva dos décadas gobernando a su pueblo. El rey Sasul es conocido por su tendencia a la embriaguez y al libertinaje, más interesado en pasatiempos hedonistas que en velar por el interés de su pueblo. Circulan rumores sobre que disfruta de hombres y mujeres a centenares y que en sus juergas, que duran meses, uno puede disfrutar de todo tipo de placeres.

Las islas que componen el reino son rocosas y montañosas, pero cubiertas por una densa jungla que rebosa de vida. Los asentamientos se construyen a lo largo de las costas y se centran en la pesca y el comercio. Los exploradores del interior de las islas aseguran haber descubierto ruinas de civilizaciones más antiguas, y que algunas de ellas están habitadas por extraños pueblos y criaturas.

EL REINO DE LAS CALAVERAS

El Reino de las Calaveras abarca una extensión ruinosa y árida al suroeste de las montañas Escudo. Este lugar tiene

un legado oscuro y siniestro inexorablemente vinculado a su eterna soberana, la nigromante conocida como Dama Oscura. Se cree que la Dama Oscura antaño fue una mortal de insuperable belleza, una hija de Gog que se había ganado el favor del Rey Brujo y podía aguantar sus peores excesos. Su romance estaba lleno de gran pasión y terrible tragedia, cuyos altibajos siguen alimentando las canciones y los poemas de bardos y rapsodas.

Cuando los ejércitos combinados de hadas y mortales derrocaron a su amante, la Dama Oscura huyó con sus hijos gemelos y su pueblo. Huyeron más allá de las montañas Escudo para refugiarse en las duras tierras al sur de la Estepa Interminable, lejos de las comodidades de la civilización. El número de supervivientes fue menguando debido a los incesantes ataques de los centauros, el hambre y la plaga. Si bien la magia de la Dama Oscura protegía a su pueblo, no bastó para salvar a sus hijos. Uno murió combatiendo a los centauros y el otro sucumbió presa de la enfermedad. Consumida por el dolor, ella se centró en el estudio de la nigromancia y convirtió a sus hijos fallecidos en sirvientes no muertos

Siglos después, el reino de la Dama Oscura ha venido a conocerse como el Reino de las Calaveras. Es un lugar plagado de no muertos y ghouls: seres locos y pervertidos que abandonaron su humanidad hace mucho tiempo y ahora recorren los yermos en jaurías, ávidos de matanza. La Dama Oscura gobierna su nación desde su trono de huesos de centauro, pasando los largos años en una torre de blanco marfil que se eleva treinta metros. En sus cámaras y ensombrecidos pasillos, planea su venganza contra el Imperio y engorda sus ejércitos con no muertos. Se cree que cuenta con muchos espías en la capital y que puede estar detrás de que el Rey Orco se haya hecho con el Trono de Alabastro.

Tierras Mosaico

Las fronteras de estas aproximadamente veinte baronías, condados y otras divisiones administrativas varían con cada estación. La guerra y el conflicto definen las relaciones entre estos estados menores, y cada estación los ejércitos se lanzan contra las fortificaciones de sus enemigos hasta que todos los bandos quedan debilitados.

La mayoría de los nobles que gobiernan las Tierras Mosaico son poco más que bandidos. Toman lo que quieren de los campesinos que trabajan sus tierras, cometen todo tipo de abusos y demuestran ser unos gobernantes de lo más incompetente. Los asesinos de la Mano Negra encuentran muchos encargos por esta zona, lo que contribuye a una mayor inestabilidad de cada estado. Con poca autonomía y menos leyes aún, las Tierras Mosaico se han convertido en refugio para todo tipo de perversidad.

Las Islas de los Piratas

La piratería ha sido un problema en la bahía Medialuna desde mucho antes de la instauración del Imperio. Con sus rápidos y delgados navíos llenos de villanos asesinos



asaltan los mercantes para saquearlos a punta de espada y pistola. No contentos con el botín obtenido, los piratas se han vuelto más atrevidos, asaltando a las Nueve Ciudades y las aldeas de Vieja Edene. Las casas mercantes, con el apoyo financiero de la Cámara, han recortado sus pérdidas por culpa de los piratas y protegen sus navíos, pero la bandera de la calavera y las tibias sigue ondeando, y el avistamiento de sus colores sigue provocando el terror incluso en los marineros más arrojados.

Las islas de los Piratas son cuatro pequeñas islas al sur del Reino de los Veleros. La única ley que los piratas acatan es el Código Pirata, un vago conjunto de normas destinado a dividir el botín justamente. Aparte de eso, y algún que otro decreto básico emitido por el Círculo de Capitanes, un organismo electo, compuesto por capitanes pirata que mantienen la paz y dirimen disputas, el pueblo de las islas es libérrimo de hacer lo que le plazca. Últimamente, el Círculo ha estado ejerciendo una creciente autoridad, y da la sensación de que pretenden convertir las islas de los Piratas en una ciudad estado legítima, dejando atrás los días de saqueo.

A falta de la materia prima de la madera, que apenas existe en el interior, sus asentamientos se construyen con los materiales saqueados. Remolcan embarcaciones a la deriva hasta la costa y las usan como tabernas y posadas, por ejemplo. Las pasarelas de cuerda y madera interconectan una montonera de estructuras ubicadas sin ninguna planificación o intención específica, por lo que no resulta difícil perderse y acabar donde uno no debe.

Muchos piratas adoran a un dios sediento de sangre conocido como Pete Un Ojo. Los seguidores de esta deidad suelen verter una cantidad de ron al mar para mantenerlo ebrio. Creen que, si se le pasase la borrachera, podría percatarse de la riqueza acumulada de sus seguidores y reclamarla para sí.

Tierras de woad

No todas las naciones tienen fronteras. Las tierras de los woad están allí dondequiera que estos nómadas se asienten. Descendientes de los primeros pobladores del continente, entremezclados con otras etnias humanas a lo largo de los siglos, los woad se dividen en trece tribus. Viven en los límites de la civilización de todo el continente, desde las laderas de monte Terror, hasta las profundidades del bosque Brumoso, y allí donde decidan. Cada tribu toma su nombre de un espíritu o animal totémico, un pequeño dios perteneciente al panteón de deidades y poderes que conforman la Antigua Fe. Las tribus son: el Tejón, el Oso, el Jabalí, el Ciervo, el Zorro, el Caballo, el Águila, la Liebre, la Nutria, la Lechuza, el Cuervo, la Serpiente y el Lobo.

Los woad odian al Imperio. Recuerdan los días antiguos, cuando la humanidad y las hadas vivían en armonía, en una era dorada de paz tras la derrota de los trolls. Ven la llegada del Rey Brujo y de los kalasanos, desde el otro lado del mar, que forjaron su imperio de las cenizas del anterior, como un peligro que ha puesto al mundo al borde de la perdición. Los woad temen el fin.

La Marca del Norte

La Marca del Norte establece el extremo norte del Imperio, el último territorio conquistado antes del inicio del declive que ha dado lugar al caos y la insurrección. Aquí la civilización ha llegado escasamente, y las ruinas de antiguas naciones siguen salpicando los campos. La región cuenta con un clima y una geografía diversos, ideales para sostener un amplio abanico de flora y fauna (algunas más familiares y otras completamente extrañas). La distancia entre la capital y la Marca del Norte, junto con sus innumerables enclaves inexplorados, resulta el escenario ideal para muchas historias, desde la exploración hasta la intriga, pasando por la aventura y el terror. Aquí encontrarás toda la información que necesitas para ambientar tus partidas en estas tierras.

Historia

La historia de la Marca del Norte está escrita a sangre y fuego. Se define por el conflicto, materializado en todo tipo de guerras por el dominio, conquista y disputas triviales. Los huesos de soldados muertos yacen enterrados en los campos de batalla que salpican el paisaje, los restos de ejércitos desconocidos pertenecientes a naciones cuyos nombres han caído en el olvido. No es descabellado, pues, que el destino del mundo se decida en este antiguo territorio.

Las Tierras del Verano

Desde las brillantes torres que se elevan por encima de las calles manchadas de hollín de Encrucijadas, hasta los delicados pasajes abovedados de piedra que se yerguen en campos desnudos, pasando por las peculiares casas escondidas en los bosques más antiguos y las extrañas estatuas recubiertas de suave limo, aquí flotan las reminiscencias de unos tiempos más antiguos y mágicos. Las Tierras del Verano, el último gran reino de los pueblos feéricos, ya eran prósperas cuando la humanidad aún gateaba. En aquellos días, los dioses recorrían el mundo y la amenaza del Rey Demonio era algo desconocido.

Aquí, las hadas, al igual que en cualquier otra parte del mundo, vivían en armonía con su entorno, moldeándolo para satisfacer sus necesidades con una poderosa magia, fomentando la vida y la belleza en todas las cosas. Encrucijadas, donde ahora se marchita el mundo, antaño se levantó una gran ciudad que se jactaba de albergar el palacio de la Reina del verano y toda su corte, y los altos árboles del bosque Brumoso llegaban hasta el lejano este y las costas del océano de la Aurora. La Reina del Verano gobernaba con mano gentil, y sus súbditos eran libres de ir adonde quisieran. La paz reinaba por las tierras y el hambre, el dolor y la necesidad eran ajenos a quienes aquí vivían.

Pero todo tiene un final, incluso para inmortales como los elfos y sus parientes. Los últimos días del Verano comenzaron cuando los trolls emergieron de las montañas occidentales, por aquel entonces afilados picos de piedra vista que hendían el cielo. Los trolls veían en los pueblos feéricos todo lo que ellos no eran. Si las hadas eran de



temperamento suave, asombrosas y llenas de vida, los trolls eran mezquinos; cosas retorcidas, bestias cuyos corazones estaban envenenados por el resentimiento que les causaba la tosquedad de su aspecto y su carácter malvado y rencoroso. Los trolls usaron magia oscura para esclavizar a los gigantes y crear horribles monstruos a partir de bestias normales. Envalentonados por este deforme ejército, arrasaron las Tierras del Verano, llevando la muerte a quien no podía morir. La lucha duró décadas sin que ninguno de los bandos obtuviera una clara ventaja, hasta que el Príncipe Petirrojo, consorte de la Reina del Verano, se enfrentó al Rey Troll y lo mató. Pero esta victoria también le costó la vida al señor elfo. Endurecido su corazón por la pérdida de su amor verdadero, por no hablar de todos los congéneres que habían perecido en la contienda, la Reina del Verano, impuso una dura maldición a todos los trolls, una que les impediría volver a ver la luz del sol si no querían que la abyección de su corazón les convirtiera en piedra. Y así fue como huyeron los trolls, amargados por su derrota y lamentando la maldición que se habían ganado por sus obras, refugiándose finalmente bajo las montañas.

A pesar de la victoria feérica, la pena invadió aquellas tierras. El tiempo de Verano pasó. El Otoño había comenzado.

Los Primeros Hombres

La humanidad llegó a las Tierras del Otoño siglos después de que terminara la guerra con los trolls. Estos sencillos cazadores-recolectores se maravillaron ante las hadas que se encontraron y las tomaron por seres divinos. Algunos aseguran que los dioses de la Antigua Fe tienen sus raíces en estos primeros encuentros. Los Primeros Hombres se encontraron con una cálida bienvenida y la amistad de las hadas, si bien tenían demasiado miedo de aventurarse hacia los extremos occidentales y permanecieron en las tierras bajas, no demasiado lejos de la costa donde habían tomado tierra.

Traición y Conquista

Siglos después de que los Primeros Hombres se establecieron al borde de las Tierras del Otoño, unos soldados sedientos de sangre y botín cruzaron el océano de la Aurora. Destruyeron las humildes defensas de los Primeros Hombres y los encadenaron. Los supervivientes huyeron al norte, tratando de cobijarse en el bosque de la Araña, donde dieron la espalda a sus lazos con los pueblos feéricos y se dedicaron en cuerpo y mente a un oscuro poder conocido como la Reina de Arañas. Los conquistadores, conocidos como los edenos, se adentraron en tierras feéricas. Poco deseosa de emprender otra desastrosa guerra, la Reina del Verano creó un nuevo mundo de magia y sueños para dar refugio a su pueblo. Las hadas abandonaron su tierra natal y se dirigieron hacia un nuevo reino escondido, donde han morado desde entonces.

No todas las hadas estaban tan deseosas de marchar. El propio hijo de la Reina del Verano desafió a su madre y declaró que plantaría cara a los invasores. Desde entonces conocido como el Traidor, él y los que le acompañaron fueron denominados los Oscuros, pues rompieron con la tradición y recurrieron a la magia oscura para combatir a los invasores. Una vez más, la guerra sacudió el territorio y dejó una estela de ruinas humeantes. Los invasores se retiraron y pusieron su atención en el sur, mientras que las hadas supervivientes se retiraron a lugares oscuros, retorcidas por el odio, convirtiéndose así en monstruos no muy distintos a los trolls que les habían importunado tiempo atrás.

Los Tiempos Oscuros

Los días que siguieron a la Traición y la conquista edena fueron oscuros. Los colonos humanos regresaron al territorio, pero se lo encontraron impregnado de magia oscura y atribulado por los espíritus vengativos de las hadas renegadas. Extraños monstruos acechaban en la noche, asaltando granjas aisladas y aldeas solitarias. A pesar de las luchas, la humanidad perseveró y acabó reclamando la naturaleza para formar docenas de pequeños reinos, ducados y ciudades estado.

Aun así, cuando no luchaban contra los peligros provenientes del oeste, los puestos avanzados de la civilización luchaban entre sí. Los ejércitos marcharon, las plagas oscurecieron los umbrales, la hambruna aferró la tierra y la puerta del Padre Muerte se atestó de almas.

Ninguno de estos territorios sobreviviría a la llegada del Rey Brujo. Los gog, una raza de humanos manchados que se habían deleitado durante mucho tiempo en la oscura maldad, surgieron de la Desolación, huyendo de la ruina que ellos mismos habían traído para comenzar de nuevo en el sur. Acompañados por no muertos y demonios vinculados, arrasaron los pequeños reinos y esclavizaron a

sus pueblos. La civilización perdió pie en el territorio, y la naturaleza empezó a reclamar lentamente lo que una vez le habían arrebatado.

EL AUGE DEL IMPERIO

El reinado del Rey Brujo terminó con la invasión kalasana. En los años que siguieron a la instauración del Imperio, la Marca del Norte se convirtió en un territorio descuidado e invadido por la naturaleza, sus caminos borrados y sus aldeas abandonadas, ahíta de las ruinas de pueblos fenecidos hacía mucho tiempo. Pero distaba mucho de estar vacía. Los monasterios seguían en pie en las laderas de las montañas Escudo. Los eremitas habitaban el bosque Brumoso y la ciénaga de los Huesos. Algunos asentamientos se las arreglaron para sobrevivir a pesar de haberse visto aislados del resto del mundo, y extrañas personas vagaban por los lugares asalvajados.

La derrota del Rey Brujo provocó que muchos gogs huyeran a la naturaleza, buscando refugio en las ruinas que sus antepasados habían dejado. En las décadas y siglos siguientes, les siguieron más refugiados. Muchos huían de la expansión del Imperio y los orcos sedientos de sangre que luchaban en nombre del emperador. Otros buscaban una nueva vida, pagando su libertad con las dificultades de la vida en la frontera. Gracias a estas migraciones surgieron nuevos asentamientos, primero al este y después hacia las regiones más occidentales y hasta el bosque Brumoso y a la sombra del temido monte Terror.

LAS CRUZADAS

Cuando en el Imperio se formó el Culto al Nuevo Dios y se estableció como religión predominante del territorio, enseguida volvió su atención a la amenaza procedente del norte. El Imperio se había vuelto complaciente en cuanto a la protección de sus fronteras, en especial contra la Desolación y su, en apariencia, interminable aparición de criaturas. Una facción militante del culto presionó a la Matriarca para levantar un ejército y contener la amenaza. Tal presión, en conjunción con las noticias de nuevos horrores procedentes de la marca del Norte, le obligaron a tomar cartas en el asunto. El Reino Sacro, con apoyo imperial, reunió un gran ejército y lo envió cruzando las montañas para lidiar con la amenaza.

Los cruzados trajeron orden, justicia y estabilidad a la frontera y establecieron una red de ciudadelas a lo largo del borde de la Desolación desde las cuales podían enviar expediciones para proteger a los pueblos fronterizos y el Imperio más allá. La implicación económica del Imperio se intensificó hasta que simplemente se anexionó el territorio en calidad de octava provincia, sometiendo toda la región a la influencia del Trono de Alabastro.

EL PRESENTE

En la mayor parte de la Marca del Norte pocas cosas han cambiado desde su anexión al Imperio. En los territorios orientales, los cruzados han hecho más por dominar la naturaleza que la propia metrópoli, y los fondos que llegan desde Caecras han supuesto una magra diferencia para las gentes normales que viven allí. Un gobernador provincial gestiona la provincia desde su centro en Sixton, pero carece del dinero o los recursos para aplicar la ley imperial. La mayoría de los asentamientos se ocupan de sí mismos, como lo han hecho durante generaciones. Los problemas que afligen ahora a la capital parecen lejanos, y la mayoría de la gente no parece preocuparse demasiado por quién se sienta en qué trono, ocupada como se encuentra en sus asuntos diarios.

GEOGRAFÍA Y CLIMA

La Marca del Norte es un territorio de dimensiones modestas y unas fronteras definidas por sus accidentes geográficos. Al oeste y al sur se encuentran las montañas Troll y las Escudo. La Desolación y el bosque Araña marcan la frontera del norte. La provincia se extiende al este a lo largo de un cinturón verde, hasta las costas del océano de la Aurora. La tierra que queda entre medias es muy variada, con viejos bosques, colinas y muchas explotaciones granjeras, sobre todo al este. Los ríos y arroyos serpentean por la tierra, alimentados por las nieves derretidas procedentes de los picos montañosos. Imponentes lagos salpican el paisaje, muchos de los cuales están formados por glaciares que se han ido retirando desde la última glaciación.

LOS TÚMULOS

Esta línea de colinas llenas de los desechos de un pueblo olvidado se extiende por el centro de la Marca del Norte y se dice que está embrujada. Los montículos marcan las tumbas de jefes tribales y guerreros, puede que de los Primeros Hombres. Aquí y allí se levantan círculos de piedra al tiempo que algunas colinas están coronadas por monolitos que aún presentan runas y espirales talladas.

Abundan las historias acerca de muertos que recorren las colinas, figuras fantasmagóricas de carne andrajosa embutidas en armaduras de bronce y cuero podrido, y las espadas brillando con una luz impía. Los lugareños evitan la zona y hacen lo que pueden para protegerla de los saqueadores de tumbas que podrían despertar a los muertos.

LAS COLINAS NEGRAS

Las colinas Negras adquieren su nombre de los ricos depósitos de carbón que ocultan. Las minas se adentran en estas altas colinas y los campamentos formados a su alrededor dan cobijo a los que no se dejan impresionar por la oscuridad, la atmósfera tóxica y los túneles estrechos. Los mineros dicen haberse encontrado con todo tipo de flora y fauna extrañas en las profundidades, desde manchas reptantes de icor negro hasta larguiruchos humanoides que rehúyen la luz y ojos negros que observan desde las sombras. También han encontrado inquietantes dibujos en una caverna y los equipos se averían inesperadamente.

AGUAS NEGRAS

Un repugnante lago burbujeante de azufre marca el final del recorrido del río Frío. El río está limpio, por lo que los lugareños piensan que sus aguas se contaminan al mezclarse con los restos contaminados del lago. Los huesos de quienes cayeron en sus fétidas profundidades jalonan las orillas.



LA CIÉNAGA DE LOS HUESOS

La ciénaga de los huesos abarca una considerable área a lo largo de la costa noreste de la provincia. Lugar de aguas salobres, alimañas y, por lo general, reptiles de grandes dimensiones, toma su nombre de la madera con sal incrustada que recubre buena parte del terreno como si fueran huesos. En esta ciénaga vive al menos una tribu de hombres lagarto, y pueden verse las luces de sus hogueras a kilómetros de distancia. Los diminutos asentamientos que jalonan su periferia están llenos de gentes extrañas y retraídas, mucha de las cuales presenta algunas características reptilianas.

LAS BÓVEDAS ARDIENTES

Se conoce como Bóvedas Ardientes a una extensión de volcanes en el brazo norte de las montañas Escudo. Sueltan humo y fuego durante todo el año, y las nubes de cenizas surgen de las calderas para derramarse después en forma de lluvia sobre la Estepa Infinita, al oeste. Pocas son las criaturas que habitan estos parajes, aunque se cree que una colonia de salamandras (elementales del fuego) habita una gran ciudad construida en un espolón que sobresale de uno de los conos menores.

LAGO FRÍO

Las aguas del lago Frío son tan cristalinas que pueden verse las ruinas de una ciudad sumergida a simple vista y, a veces, los espíritus que revolotean entre las sombras de la profundidad. Muchos creen que este lago es una puerta que conduce al país de las hadas.

EL BOSQUE OSCURO

Antaño parte del bosque Brumoso, su perversa reputación ha impedido que se convierta en leña para las crecientes comunidades del este. Los hombres bestia infestan estos bosques, reunidos en un gran agujero hediondo de sus profundidades, donde arrancan las vísceras de sus sacrificios para alimentar a su dios oscuro.

LA GRIETA

Hace miles de años, una fisura geológica elevó las tierras del oeste cientos de metros por encima de las del este. La Grieta es un gran acantilado que se formó en consecuencia. Extendiéndose desde los picos de Hierro, al norte, hasta las Ruinosas, al sur, se yergue ufana en el horizonte, una gran barrera para a saber qué tierras haya más allá. Las cascadas se precipitan desde lo alto para alimentar lagos y ríos debajo, y no son pocos los pueblos y aldeas que han aflorado a sus lados. Unos tortuosos caminos permiten ascender y descender los acantilados, pero estas rutas son poco frecuentadas y quedan bastante apartadas.

EL BOSQUE EMBRUJADO

Este denso conjunto de abedules formó parte del bosque Brumoso, pero de un tiempo a esta parte se ha convertido en un bosque independiente. La bruma se arremolina entre los troncos blancos día y noche, sea la estación que sea, y tal es la densidad de los árboles que resulta fácil perderse. Hadas y espíritus malignos, entre otras terribles criaturas habitan este lugar, atraídas por la inefable oscuridad que hay en su centro.

LOS PICOS DE HIERRO

Esta cordillera de antiguas montañas marca la frontera natural de la Desolación. Los mineros excavan la dura roca para extraer mineral de hierro, pero deben enfrentarse a los ogros y los espíritus errantes que infestan las cuevas de las partes más altas.

LAS TIERRAS BAJAS

Famosas por su rico terreno cultivable, las Tierras Bajas son el granero de la provincia. Los colonos medianos habitaron estos parajes hace mucho tiempo y sus aldeas salpican el paisaje entre montículos arados y praderas para el ganado. Las milicias medianas patrullan sus fronteras, sobre todo al sur, donde los asaltantes woad se adentran para robar ganado y quemar granjas.

EL LAGO ESPEJO

El lago Espejo es la formación de agua dulce más grande de la Marca del Norte y se extiende desde la base de la Grieta, donde el río de Plata se precipita desde las alturas. Nadie sabe a ciencia cierta cuál es la profundidad exacta del lago (nunca se ha alcanzado fondo alguno). Muchas cuevas acantilado abajo forman una red que se extiende hacia el subsuelo de la región, hogar de trogloditas, gnomos y otros moradores de las profundidades.

EL BOSQUE BRUMOSO

En su día, el bosque Brumoso se extendía desde las montañas Escudo hasta el océano de la Aurora. Ahora, lo único que queda de la antaño formidable formación boscosa se circunscribe a los bordes orientales de la provincia, aunque sigue siendo un lugar imponente, con sus altos árboles y enclaves secretos.

En un día despejado y desde una gran distancia, apenas pueden distinguirse las fantasmagóricas torres de Alfheim erigiéndose sobre las copas de los árboles, espirales de piedra blanca coronadas de brillante oro. Hallar el reino oculto no es tarea fácil: los caminos que atraviesan el tupido bosque describen muchos giros y requiebros, devolviendo a los exploradores al punto de partida o llevándolos a las profundidades, donde desaparecen para no volver a ser vistos jamás. La niebla se enrosca en los árboles, dificultando más si cabe encontrar el camino. Faunos, elfos, animales parlantes y otras criaturas feéricas viven aquí, todos ellos posibles fuentes de ayuda o de problemas, dependiendo de las intenciones de los viajes que se adentren en este lugar.

MONTE TERROR

El monte Terror es el pico más alto de las montañas Escudo y, se cree, hogar del Gran Dragón, un antiguo y aterrador monstruo de mítico poder. La cumbre rocosa está cubierta de nieve todo el año y, a menudo, envuelta en nubes, con pendientes peligrosas debido a los corrimientos de tierras, las avalanchas y las fisuras que alivian los vapores incandescentes sin aviso previo. Extrañas criaturas recorren las tierras circundantes.

EL BOSQUE VIEJO

El bosque Viejo está al este de las colinas Negras. Los colonos han saqueado el bosque por su madera hasta que sus guardianes leshy perdieron la paciencia y a punto estuvieron de acabar con todos los leñadores. Una druida llamada Fiona consiguió negociar una paz entre los leshy y los leñadores, y sigue viviendo allí para asegurarse de que se mantiene la paz.

LOS DIENTES

Esta hilera de grandes islas rocosas dominan las aguas al sureste de la Marca del Norte. Toman su nombre por las afiladas rocas que se ocultan bajo las agitadas aguas y que pueden destripar a una incauta embarcación que se acerque demasiado. Los descendientes de los salteadores jotun que tomaron tierra aquí hace siglos viven en pequeños poblados costeros de casas largas, parcialmente enterradas en las colinas. Las techumbres de hierba ocultan su presencia a los navíos que pasan por delante.

La isla más pequeña de los Dientes, Perchabruja, marca el final de la cadena. La isla recibe su nombre por Drusilla, la poderosa bruja de la tormenta que vive aquí. Bancos de niebla y repentinas tormentas disuaden a todos, menos a los más desesperados, de tomar tierra aquí. A pesar de su siniestra reputación, Drusilla es conocida por ayudar a los barcos que encallan en las rocas, y muchos de ellos han llegado sanos y salvos a puerto gracias al faro que brilla en la colina más alta del lugar.

MONTAÑAS DE LOS TROLLS

Las montañas de los Trolls forman una extensión de oscuros montes boscosos que pertenecen a las Escudo. Tal como sugiere el nombre, los trolls infestan la región, emergiendo de sus cuevas al abrigo de la noche para asaltar el bosque Brumoso y causar problemas a cualquiera que se adentre en su territorio. Se cree que los trolls custodian un fabuloso tesoro de oro, joyas y otras riquezas robadas en las Tierras del Verano.

LAS RUINOSAS

Donde las montañas Escudo viran al sur para formar la columna del Imperio, se extiende una hilera de colinas bajas hacia el este. Es un campo frío, ventoso y mayoritariamente vacío, aparte de algunos pastores y sus rebaños, así como algunas granjas aisladas que se arraciman en las cimas. Unos pocos clanes woad (Tejón, Cuervo y Lobo) derivaron hasta las Ruinosas años atrás y se han establecido en campamentos más o menos permanentes en las colinas. A menudo llevan a cabo asaltos a las Tierras Bajas, lo que ha impelido a muchos medianos a conformar milicias para proteger su ganado de estos ladrones de las colinas.

PRINCIPALES ASENTAMIENTOS

Los asentamientos de la Marca del Norte varían en tamaño, desde granjas aisladas en medio de la nada hasta bulliciosas ciudades que luchan por sostener a las miles de almas que allí viven. Algunos de ellos se describen a continuación.

ENCRUCIJADAS

Una pequeña ciudad de unos 19.000 habitantes situada en el centro de la Marca del Norte. Es una comunidad

cosmopolita con una población diversa. Para más información acerca de Encrucijadas, consulta *Relatos del Rey Demonio*.

ESTADOS CRUZADOS

Los Estados Cruzados forman la frontera norte de la provincia, entre las montañas Escudo y los picos de Hierro. Fundadas por el Culto del Nuevo Dios para proteger al Imperio de la oscuridad surgida de la Desolación, estas cinco poderosas ciudadelas fueron construidas para que los guerreros sagrados pudieran organizar expediciones hacia los yermos. De oeste a este, son: Fuerte Oeste, Punta del Mártir, Sincaída, Vanguardia y Rio Alto. Desde que fueron construidas, han surgido pequeñas aldeas alrededor para dar servicios y suministro a los soldados que guardan sus murallas (comida, bebida, armas y armaduras). Hasta ahora, ninguna de las ciudadelas ha caído, aunque todas han estado cerca muchas veces en los años desde que fueron erigidas.

FUNDICIÓN

Una pequeña ciudad industrial fundada hace justo cincuenta años que ha ido creciendo junto con las minas de hierro y cobre situadas en los cercanos picos de Hierro, cuya principal industria es la fundición de minerales. Los productos químicos empleados en el proceso, así como las densas nubes de humo escupidas por las chimeneas, han dado lugar a una extendida contaminación que ha convertido la zona en un lugar relativamente tóxico. Los motores de vapor transportan los lingotes de cobre y el hierro desde la ciudad por ferrocarril hasta Sixton, al sur, desde donde se distribuyen al resto del Imperio. En Fundición vive un considerable número de enanos, y forman su principal minoría.

PÓRTICO

La ciudad más grande y antigua de la provincia, Pórtico ha permanecido en la orilla del océano de la Aurora durante mil años. En su larga historia, la ciudad ha caído y ha resurgido muchas veces, pero cada una de ellas un ejército invasor echó abajo sus puertas y quemó la ciudad hasta sus cimientos, obligando a los supervivientes a reconstruir sus hogares cada vez. El terreno donde se encuentra Pórtico se halla bajo el nivel del mar, de modo que muchas de sus «carreteras» son canales que recorren pequeñas embarcaciones. Hogares y edificios se cimientan en islas flotantes amarradas al lugar gracias a sólidos pilones clavados al fondo marino. Unas altas murallas rodean la ciudad, con torres que albergan cañones dispuestos a defenderla de cualquier ataque.

Los habitantes de Pórtico siempre han sido muy independientes y se han opuesto a las reclamaciones del Imperio sobre su territorio hasta el punto de rozar la guerra con el Trono de Alabastro. Ahora que el Imperio parece encontrarse al borde del colapso, algunos grupos revolucionarios están agitando los ánimos para romper con la provincia y que los líderes de la ciudad declaren su independencia.

BUENAVENTURA

Buenaventura es la mayor comunidad de las Tierras Bajas y probablemente el mayor asentamiento mediano del Imperio. Puesto comercial en sus primeros días, se ha desarrollado hasta convertirse en una modesta comunidad de alrededor de 2.000 personas que viven de la compraventa de grano, ganado y productos agrícolas de toda la Marca del Norte y más allá. La Compañía Exportadora de las Tres Gavillas dirige oficiosamente la ciudad, y casi todos sus habitantes trabajan, directa o indirectamente, para ella.

PIEDRA ALTA

La antigua ciudad enana de Piedra Alta cuelga a un lado de una montaña, al este de monte Terror. La historia no ha sido amable con los enanos de este lugar, ya que no han sido los mejores vecinos de los demás habitantes de la región. Los enanos han guerreado con las hadas, los humanos y otros pueblos en no menos de ocho ocasiones desde la fundación de la ciudad, y recuerdan todos los hechos como si se hubiesen producido ayer mismo.

Piedra Alta cuenta con unos muros de piedra de 30 metros, con estatuas igual de altas de guerreros enanos ataviados con armaduras y armados con hachas de combate. Grandes castillos de piedra se agazapan tras los muros, custodiando cada uno la entrada a un extenso complejo de túneles y cámaras que se adentran en las profundidades de la montaña.

El actual rey, Radarak el Gordo, gobierna desde hace casi un siglo, y se rumorea que planea enviar su ejército contra Sixton y reclamar para sí toda la provincia.

Recalada

A pesar de que, hace años, el Imperio expulsó a los jotun que fundaron Recalada, la ciudad mantiene buena parte de su carácter y arquitectura original. Desde los muelles y los astilleros que se alinean en la costa, la ciudad asciende en una suave pendiente, con edificios de madera, bajos y alargados, jalonando las calles conectadas por una serie de rampas. Una gran fortaleza de madera y piedra domina desde lo alto, donde Lord Derevan Purasangre, descendiente del comandante que derrotó a los jotun, tiene su residencia. Recalada se ha convertido en una ciudad comercial en los últimos años, y muchos en la provincia la consideran la puerta al Imperio, ya que los barcos entran en su puerto repletos de bienes procedentes de todos los rincones del continente. La mayoría de sus habitantes trabajan en la industria pesquera y los astilleros.

Sixton

Sixton fue nombrada capital provincial cuando el Imperio se anexionó el territorio. Originalmente era un conjunto de seis insignificantes aldeas agrícolas. Fueron creciendo las unas hacia las otras a medida que aumentaban sus poblaciones, nutridas por colonos imperiales, medianos de las Tierras Bajas que viajaban al oeste y cruzados que iban de paso hacia el norte. Su crecimiento desorganizado es la causa por la que, a primera vista, la ciudad parece más un batiburrillo de casas y edificios, con una fusión de estilos arquitectónicos, calles enmarañadas y apretadas entre edificios y una población muy diversa. El centro de la ciudad, que sigue en construcción después de tres décadas, alberga la hacienda del gobernador y los edificios públicos, incluido el ayuntamiento, los tribunales, la Universidad de la Senda Oculta y la catedral dedicada al Nuevo Dios.

Pueblos y culturas

En la Marca del Norte vive toda clase de gente. La diversidad de la población se debe a las sucesivas migraciones que se han ido produciendo a lo largo de los siglos. La humanidad domina la provincia, aunque no se puede decir que sea homogénea. Etnias, culturas y puntos de vista pueden dar lugar a diferencias insalvables. Viejos resentimientos, conflictos pasados y el simple miedo hacen que los individuos sean desconfiados de los forasteros y resentidos con quienes afirmen ser descendientes de antiguos enemigos. No obstante, y a pesar de las diferencias, los enemigos comunes y las amenazas más aciagas pueden dar lugar a las alianzas más insospechadas.

Política y gobierno

La Marca del Norte es una provincia imperial desde hace prácticamente un siglo. Tras la anexión, el Trono de Alabastro designó un gobernador provincial para gobernar el territorio en nombre del emperador. Esto sigue ocurriendo en nuestros días, si bien el puesto se considera un destino de exilio para los dignatarios problemáticos y para limpiar Caecras de rivales potenciales. Es por esta razón que la provincia nunca ha disfrutado de un liderazgo excepcional, y casi ninguno de los veinticuatro individuos que han ocupado el sillón se ha molestado en conocer realmente el territorio o a su población. Más al contrario, los gobernadores pasan su tiempo en la capital provincial, Sixton, hasta que se les permite regresar a la civilización.

Con una autoridad tan lejana, las comunidades se gobiernan a sí mismas. Recaudan los impuestos de sus poblaciones y entregan una parte a la capital, deduciendo los gastos de mantenimiento de la guardia, las milicias armadas y su propia infraestructura. La mayoría de las comunidades pueden lidiar con problemas menores, pero cuando se enfrentan a una amenaza seria, recurren a los cruzados del norte, contratan mercenarios o, si todo lo demás falla, piden la ayuda de Sixton (la cual rara vez llega a tiempo o es de utilidad alguna).

Culturas

El interés común es lo que mantiene unida a una sociedad compuesta de personas divididas y desesperadas. Los siguientes apartados describen a grandes rasgos los distintos grupos culturales presentes en la Marca del Norte.

Imperiales

Los imperiales se consideran ciudadanos del Imperio y sujetos a su ley. Pueden ser colonos recientes o herederos de quienes nacieron y crecieron en el antiguo territorio imperial. Si bien comprenden muchas etnias y linajes, todos los imperiales consideran al Imperio la culminación de la civilización. Lo ven como una fuerza del bien, de la justicia y del orden, así como la legítima autoridad en la Marca del Norte.

La mayoría de los imperiales viven en áreas urbanas o en comunidades periféricas más pequeñas que apoyan a pueblos o ciudades más grandes. Los humanos son los más proclives a identificarse con el Imperio, y sienten poco afecto por los orcos que han puesto en peligro su modo de vida. Gustan de estilos de vestimenta que encajen con las últimas modas procedentes del sur, normalmente trajes para los hombres y vestidos para las mujeres. Existen excepciones, por supuesto, y muchos evitan estas convenciones.

Muchos imperiales pertenecen al Culto del Nuevo Dios, si bien los que habitan las zonas rurales pueden seguir profesando la Antigua Fe. Los imperiales conocen y usan el idioma común para comunicarse.

Cruzados

Casi todos los cruzados son ciudadanos del Imperio, pero sitúan la autoridad del Nuevo Dios por encima de la del Trono de Alabastro. Han respondido a la llamada para servir al Nuevo Dios luchando contra los horrores surgidos de la Desolación que atacan a la civilización. Algunos cruzados son guerreros que han dedicado sus vidas a su dios, mientras que otros son sacerdotes cuya magia ayuda a los aliados que luchan en primera línea. Los cruzados también se cuentan entre las muchas personas que contribuyen a la causa de diversos modos, como artesanos, médicos o granjeros.

Los implicados en la lucha suelen vivir en alguno de los Estados Cruzados que forman la barrera contra los no muertos de la Desolación. Los que han dejado atrás la lucha puede que vivan en otras partes de la provincia. Casi todos ellos son humanos (otros pueblos no tienen la misma afinidad hacia el Nuevo Dios). Entre los humanos se cuentan algunos medianos y uno o dos autómatas. Gustan de usar ropa sencilla y práctica y tienden a lucir el símbolo de su fe de alguna manera. Los más devotos se colocan trozos de pergamino con escrituras y plegarias inscritas.

Todos los cruzados pertenecen al Culto del Nuevo Dios y hablan común.

MARQUEÑOS

No todo el mundo reconoce la autoridad del Imperio. A fin de cuentas, el norte es un territorio antiguo, poblado por los descendientes de civilizaciones más antiguas que mantienen vivas viejas costumbres y lealtades para no olvidar de dónde vienen o quién estuvo antes que ellos. Entre los marqueños se incluyen habitantes de pequeñas poblaciones que siguen siendo leales al último gobernante de un reino desaparecido y ermitaños autosuficientes que habitan parajes solitarios en los extremos de la provincia. Pueden ser los enanos de Piedra Alta o granjeros medianos que sitúan la familia y la comunidad por encima de las leyes del Imperio. Algunos son montaraces que patrullan los entornos más agrestes en busca de demonios y amenazas monstruosas, al tiempo que otros son hechiceros encerrados en sombrías torres donde estudian para comprender el poder de la magia. También pueden ser brujas que siguen sus propias normas, druidas que recuerdan los tiempos de los Primeros Hombres y los caminos de la Antigua Fe, bandas de orcos libertos o salteadores jotun que acechan en los Dientes.

Todos los marqueños saben hablar común, si bien es posible que también conozcan otros idiomas. La religión varía de una comunidad a otra, aunque la Antigua Fe es la que predomina.

LAS HADAS

Los pueblos feéricos ya vivían en lo que hoy es la Marca del Norte mucho tiempo antes de que la humanidad llegase por primera vez al continente. Han perdurado al auge y caída de innumerables naciones y culturas, observando desde los bordes de los territorios humanos, aguardando que pasase el tiempo de los mortales. Como en otras partes del mundo, la mayoría de las hadas viven en reinos escondidos, otras realidades anidadas en el mundo mortal. Aquí, al norte, el reino oculto se conoce como Alfheim. La Reina de las Hadas creó este reino a partir de los sueños y la magia y mantiene su existencia con la mera fuerza de su voluntad. Todos los que viven en Alfheim y sus fronteras le deben lealtad y fidelidad, y rechazan las reclamaciones del Imperio sobre que su autoridad también ha de extenderse a estos territorios mágicos. Hasta el momento, los orcos no han materializado estas reclamaciones.

Este grupo incluye a cualquiera que viva en Alfheim o sus alrededores y que reconozca el dominio de la Reina de las Hadas. Entre estas gentes no solo se encuentran hadas, como los elfos o los faunos, que se esconden en los bosques, sino también algunos trasgos y unos pocos humanos que han poblado las tierras aledañas a Alfheim. Las hadas se comunican en élfico, aunque muchas conocen también el común. Veneran a la Reina de las Hadas como si fuese una diosa, o los principios de la Antigua Fe, anteponiendo a la Reina del Verano a cualquier otra deidad del panteón.

LOS DEGENERADOS

La Marca del Norte es un territorio antiguo, donde persisten los restos de civilizaciones previas. En ocasiones, estos grupos se aferran a las viejas tradiciones, pero a menudo las generaciones sucesivas olvidan el pasado y caen en la barbarie. Entre los degenerados se cuentan los trogloditas que acechan desde las profundidades de la tierra, los aracnos sedientos de sangre del bosque Araña, las gentes de los pantanos, de la ciénaga de los Huesos, así como familias endogámicas de numerosas granjas y caseríos aislados y esparcidos por los extremos más remotos de la región.

Los degenerados suelen hablar idiomas regionales, un dialecto derivado del alto arcaico o, en raras ocasiones, común. El Culto del Nuevo Dios es prácticamente desconocido para esta gente. Algunos son seguidores de la Antigua Fe, pero la mayoría tienen sus propias y extrañas creencias. Su devoción a otros señores o la simple xenofobia mantienen sus linajes y sus territorios bien aislados de la influencia del Imperio.

OTROS

Exiliados, refugiados, nómadas y ermitaños abundan por la Marca del Norte. Pueden ser enanos desterrados de sus hogares ancestrales, clanes nómadas woad o simplemente cualquiera con una razón para evitar los centros de la civilización. Algunos tienen sus propias costumbres, como es el caso de los woad, mientras que otros adoptan aquellas de los lugares que frecuentan. Algunos cumplen las leyes imperiales, otros las desacatan abiertamente. Pero todos deben encontrar su camino en unas tierras que les son ajenas, pobladas por comunidades que no les acogen ni confían del todo en ellos.

RELIGIÓN Y CREENCIAS

¿Existen los dioses? La mayoría de los mortales cree que sí. A fin de cuentas, los sacerdotes demuestran sus poderes al realizar milagros y obrar maravillas. Las religiones aseguran gozar de un conocimiento íntimo acerca del auténtico funcionamiento de la realidad y, lo que es más importante, ofrecen un sentido y un propósito a la vida. Los dioses pueden ser vistos como benevolentes protectores, unas fuerzas distantes, o como iracundos tiranos que gobiernan la creación desde un paraíso inalcanzable.

Al margen de la forma que adopten y cómo los perciban los mortales, todos los dioses quedan unidos por un hecho: la creencia y la veneración de los mortales sustenta su existencia inmortal y les otorga poder. En otras palabras, los dioses existen como consecuencia de la creencia mortal, y no al revés. Este hecho explica por qué los dioses raramente, si es que alguna vez lo hacen, se revelan a los mortales o ejercen una acción directa en sus asuntos. Son constructos de la imaginación, nacidos de la desesperación mortal por hallar un significado a un mundo tan aterrador como maravilloso. Los milagros, las maravillas y otras señales de lo divino son meras formas con las que la fe mortal interactúa con la magia.

Las nociones de lo divino pueden expresarse de muchas maneras. En territorios más primitivos, los mortales ven a los dioses en el mundo que les rodea: el sol, la luna, el aire, los árboles, los animales, etc. Estas concepciones de lo divino en el mundo cambian al mismo ritmo que las culturas, y las deidades se someten a una transformación antropomórfica para hacerse más identificables. Los espíritus del bosque, de los cielos y los mares se comportan de manera similar, si bien reflejan sus particulares aspectos naturales.

Las religiones evolucionan. A medida que los mortales aprenden más acerca del mundo en el que viven, el papel que asignan a los dioses se reduce hasta que muchas de las deidades que conforman los viejos panteones se desvanecen. Un dios nuevo y más poderoso puede absorber los aspectos de las religiones más antiguas y primitivas. Algunos dioses se reubican como adversarios, seres malignos que tratan de confundir y engañar a los mortales. Otros se convierten en héroes legendarios o anécdotas desgastadas, o simplemente quedan relegados al olvido.

LA ANTIGUA FE

El panteón de los dioses antiguos remonta sus orígenes a las divinidades primitivas creadas por los primeros humanos para explicar el violento y peligroso mundo en el que vivían. Estos dioses, junto a muchos espíritus de la naturaleza, son venerados y honrados por devotos de la Antigua Fe, si bien sus ritos carecen de los sangrientos sacrificios que definieron a la religión en sus primeros momentos.

Los seguidores de la Antigua Fe creen que los dioses habitan el mundo. Sus mitos describen los encuentros de los héroes con estos seres en profundos bosques, cuevas o ruinas, e incluso otros mundos, como el Infierno o el Inframundo. Si los dioses permanecen en el mundo, rara vez se revelan a los mortales en estos tiempos.



Los seguidores de la Antigua Fe emplean una variedad de símbolos para indicar su afiliación religiosa. Hojas de roble, bellotas, gavillas de trigo, el Rostro del Hombre Verde y los círculos de menhires son los más comunes.

Algunos de los antiguos dioses se describen a continuación.

PADRE MUERTE



Deidad más antigua de la humanidad, el Padre Muerte personifica lo finito, el final, la mortalidad y el miedo. Su símbolo es la guadaña y la calavera. Padre Muerte reina en el Inframundo y sale a la superficie todas las noches a lomos de un caballo pálido para segar las almas de los recién muertos.

EL REY CORNUDO



El Rey Cornudo, también conocido como el Señor de las Bestias, el Príncipe Ciervo y el Hombre Salvaje del Bosque, vela por las bestias. Cazadores, rastreadores y exploradores a menudo realizan ofrendas en su honor. Algunos aseguran haberlo visto caminando por el bosque en forma de hombre gigante con astas que surgen de su frente, ojos que brillan con una luz verde y la parte inferior del cuerpo como la de un venado. El símbolo del Rey Cornudo es un par de astas verdes.

LA DAMA DE LA LUNA



La Dama de la Luna es conocida por su símbolo, una luna creciente. Recorre la bóveda del mundo, alejada de los asuntos mortales, una dama de misterios, magia y sendas ocultas.

EL VIEJO INVIERNO



Hermano del Padre Muerte, el Viejo Invierno vive en el lejano sur, en las tierras de la nieve y el hielo, inmovilizado por las cadenas que le impuso la Reina del Verano. Ella parte hacia las tierras del norte en invierno, permitiendo al Viejo deslizar sus manos y conquistar su reino. Pero su ausencia no dura mucho. Cuando la Reina regresa, su belleza y su magia devuelven a Invierno a su prisión de odio y hielo al sur. El símbolo del Viejo Invierno es el rostro de un anciano de piel azul y una tupida barba blanca.

FESTEJO



El Festejo y su doble cara es el dios más veleidoso. En un aspecto, representa la alegría desenfrenada, la hilaridad, la ebriedad y el placer del sexo. En el otro, y más oscuro, representa la ira, la locura y la lujuria desenfrenada. Aquellos que «tienen la mano de Festejo encima» se les considera locos.

LA REINA DEL VERANO



La Reina del Verano, que algunos aseguran que es también la Reina de las Hadas, es la encarnación del amor y el romance, la pasión, la creatividad y la alegría. Se la representa como una impactante mujer de insuperable belleza, de pelo castaño y ataviada con un vestido de flores. Es un espíritu libre y nunca permanece en el mismo sitio durante mucho tiempo, yendo y viniendo del norte. Su símbolo es el sol.

EL VIDENTE



Un misterioso dios a menudo asociado a los secretos, la profecía y la sabiduría, se le representa como una lechuza tuerta. La gente le hace ofrendas en busca de guía y sabiduría, para obtener consuelo en los malos tiempos y conocimiento para superar los problemas.

LA MADRE DEL MUNDO



Fuente de toda vida en el mundo, la Madre del Mundo es considerada la deidad más importante de la Antigua Fe, y todos le rinden agradecimiento. Se la invoca para asegurar un parto sin problemas, para obtener una buena cosecha y para guardarse de la enfermedad. Su símbolo es una mujer sonriente en la etapa final de su embarazo.

EL NUEVO DIOS



El Culto del Nuevo Dios se ha convertido en la religión más poderosa del Imperio. Empezó con una persona, Astrid, que nació a finales del siglo segundo. Filósofa, teóloga y sacerdotisa de uno de los cultos misteriosos de Imperio, fue quien propuso las Cuatro Verdades que se han convertido en los principios fundamentales de esta fe.

- El alma inmortal es eterna. La muerte es una puerta a la siguiente vida.
- La crueldad, el egoísmo y la avaricia ensucian el alma, condenándola a los tormentos del Infierno. Para evitar los horrores de la vida postrera, los mortales deben vivir vidas buenas y ser amables y virtuosos en todos los asuntos.
- Lo divino depende de los mortales, y no al revés.
- Todo aquello que burle la migración del alma es una abominación. Los no muertos, los espíritus liberados del Inframundo, los esfuerzos por extender la vida mortal mediante la magia y otras cosas similares atraen la odiosa mirada del Rey Demonio.

Astrid desapareció en el siglo tercero, tras muchos años de persecución. La leyenda sostiene que ascendió al paraíso. Algunos creen que su ascensión la transformó en una diosa, pero muchos otros aseguran que siempre lo fue, con una forma mortal. No obstante, los críticos del culto declaran que el ascenso nunca se produjo, sino que fue apuñalada hasta la muerte y que los perros devoraron su cadáver. Por todo el Imperio pueden encontrarse huesos de perros salvajes como respuesta; los fieles los llevan puestos como señales de su devoción y para ganarse la bendición del Nuevo Dios.

Astrid es ajena al Nuevo Dios, pero los plebeyos han elevado a la profetisa a un estatus divino. Los líderes del culto reconcilian la herejía asegurando que Astrid es un aspecto más de la gran deidad.

El símbolo del Nuevo Dios es un círculo, normalmente exhibiendo a una serpiente o un dragón mordiéndose su propia cola. La profetisa Astrid se muestra como una mujer ataviada con un manto y cuchillos arrojados a su cuerpo.

BRUJERÍA

La brujería ha estado presente desde que los humanos salieron arrastrándose de sus cuevas. Como religión asentada en la magia antigua, sus devotos se comprometen no solo a servir a la Dama y el Señor, las deidades propias, sino también a seguir costumbres que han perdurado a lo largo de las generaciones. Los estudiantes de brujería suelen usar su poder para ayudar a los demás, para guiarlos y protegerlos. Las brujas abundan más en zonas rurales y allí donde el Culto del Nuevo Dios aún no ha echado raíces.

La Reina de las Hadas

Sin ser una diosa, aunque adorada como tal por mortales y muchos elfos, Tatiana, la Reina de las Hadas (conocida por algunos como la Reina del Verano) vela por los reinos escondidos y los pueblos feéricos que viven en ellos. Gobierna desde un gran palacio en el corazón de Alfheim, donde ha permanecido desde que su consorte y marido, Oberón, el Rey Elfo y Príncipe Petirrojo, fue asesinado por el Rey Troll en una época anterior a la humanidad. Aunque pocos son los que la han visto, las doncellas que hablar en su nombre y atienden sus necesidades aseguran que recorre los jardines bajo la luz de la luna, siempre en busca de su amor perdido entre las sombras que ocasionalmente se reúnen en los lugares tranquilos de su dominio.

Dioses Menores

Entre los dioses menores se cuentan todas las deidades y poderes adorados dentro del Imperio y sus alrededores, caracterizadas por sus pequeñas congregaciones aisladas. Los nuevos credos no dejan de surgir, muchos en base a las enseñanzas de un lunático o un charlatán que se gana la vida gracias a sus errados seguidores. Sin embargo, en ocasiones, los sermones contienen verdades y el poder proviene de ofrecer plegarias a algún ser misterioso.

Cosmología

Si bien las leyes naturales del juego funcionan como en la realidad, la existencia de la magia implica que tales leyes pueden forzarse o incluso quebrarse, posibilitando la existencia de otros mundos dentro o junto a Urth. Algunos de estos mundos se describen a continuación.

Bolsas Dimensionales

Los picos de energía mágica pueden crear otros espacios, ya sea intencionadamente o por accidente. Tales lugares suelen ser de dimensiones finitas y de una existencia limitada. Suelen colapsarse sobre sí mismos una vez que la magia que los ha creado se agota, expulsando cualquier cosa que hubiese en su interior al Vacío.

A muchas bolsas dimensionales se entra y se sale libremente, y un poco de exploración puede revelar los métodos para hacer tal cosa. Las entradas pueden parecer (o ser, de hecho) espejos, los fondos de viejos armarios, tras las puertas bajo un tramo de escaleras, en la parte más alta de una planta de alubias o a través de una extraña grieta que aparece en una pared.

Otras bolsas dimensionales son de acceso limitado. Algunas se abren en ciertos momentos del año, cuando se pronuncia en voz alta la palabra adecuada en las cercanías de la entrada o durante la luna llena. Algunas bolsas con acceso limitado permiten la entrada a los visitantes, pero resulta casi imposible escapar.

Reinos Escondidos

Frente a la rápida expansión de la humanidad, las hadas se vieron forzadas a defender sus hogares o abandonarlos por nuevos horizontes. La mayoría escogieron lo segundo, y crearon nuevos reinos para sus congéneres mediante poderosos conjuros. Hacia uno de esos «reinos escondidos» escaparon los pueblos feéricos, y la mayoría se han quedado allí desde entonces, si bien es sabido que la Reina de las Hadas, en su aspecto de Reina del Verano, ha paseado por el mundo mortal.

Los pueblos feéricos emplean una poderosa magia para proteger las entradas a sus territorios. Algunas puertas están escondidas detrás de características naturales del terreno, como un grupo de raíces o el tronco de un viejo árbol. Otras son más evidentes: una puerta cerrada en la ladera de una colina redondeada, una escalinata que asciende hasta las nubes o un brillante banco de niebla que no logra dispersar viento alguno.

Incluso tras su descubrimiento, el acceso a los reinos escondidos nunca es algo seguro. El viajero puede perderse entre una niebla mágica, vagando durante lo que parecen horas hasta encontrar repentinamente la salida y descubrir que han pasado décadas. Algunas puertas requieren de llaves especiales, la presencia de un hada o una invitación. Y una vez concedido el acceso, no existe garantía de salida. Muchos mortales que se dan de bruces con un reino oculto nunca vuelven a salir, quedándose a vivir allí sus días entres sus anfitriones inmortales, suponga eso una bendición o el horror.

El Inframundo

Las Puertas del Inframundo se abren para acoger a las almas de mortales libres de la carga de la corrupción. Atravesarlas hace que las almas se conviertan en sombras, espíritus atados al Reino de los Muertos hasta que su recuerdo se desvanece, las emociones pierden fuerza y las ambiciones mueren. Una vez que pierden sus identidades, dejan de ser sombras y regresan a nuevos cuerpos del mundo superior.

Los guardianes vigilan las entradas al Inframundo para asegurarse de que los vivos no entren y los muertos no escapen. Aun así, las sombras casi nunca salen. Algunas eluden a los vigilantes, regresando al mundo como espectros, mientras que otras son sustraídas y ancladas a cuerpos mecánicos para convertirse en autómatas o gólems.

El Inframundo no es lugar para los vivos, pero los mortales a menudo tienen algún motivo para buscarlo. Las almas que languidecen en este sombrío lugar pueden ofrecer sabiduría a los mortales que les traigan regalos de carne fresca. El Padre Muerte, según se cree, guarda fabulosos tesoros en sus cámaras más recónditas, objetos de un poder tan enorme como terrible arrancados de las manos frías de mortales asesinados.

El Infierno

El bien y el mal absolutos son conceptos eficaces cuando se expresan desde un púlpito, pero estas nociones no son capaces de captar la complejidad de la existencia mortal y

la tensión entre el interés propio y el altruismo. Todos los mortales quedan en alguna parte entre el bien y el mal, con vicios y virtudes que expresan diferentes facetas de su personalidad. Insistir en permitirse deseos oscuros o actuar por avaricia, ambición u odio deja una marca en el alma que la carga de tal modo que, al morir, va a parar a las profundidades del Infierno.

El Infierno pertenece a los diablos, una sórdida sociedad de hadas corruptas expulsadas de los reinos escondidos para languidecer en este malsano lugar. Aquí mantienen su inmortal existencia alimentándose de la oscuridad que arrancan a las sombras atrapadas en las profundidades. Dado que los diablos necesitan corrupción para sobrevivir, tientan a los mortales para que cometan cada vez mayores actos de maldad y así rellenar sus despensas de malditos.

Arrancar la corrupción de las almas es una experiencia horrorosa para las víctimas. Los diablos emplean una amplia variedad de tormentos para limpiar a sus prisioneros, y su inventiva no parece conocer límites cuando se trata de llevar a cabo esta sombría tarea. El Infierno reverbera con los gritos de sus víctimas, un impío coro que resulta de lo más escalofriante.

Al igual que con el Inframundo, los mortales a veces encuentran un camino que conduce al Infierno y deciden explorar sus profundidades. Puede entrarse desde el Inframundo o desde los lugares más desolados y tóxicos del mundo mortal. A diferencia del Inframundo, el Infierno ansía de visitantes y acoge gustosamente a cualquiera con el valor suficiente para atravesar sus portones de hierro. El mero hecho de poner el pie en ese hoyo invita a la corrupción, y son muy pocos los que logran escapar de allí con las almas y las mentes intactas.

El Vacío

Los cosmólogos han sospechado durante mucho tiempo de la existencia de otros universos. La inexplicable aparición de extrañas reliquias y los tenebrosos orígenes de este mundo, así como la amenaza del Rey Demonio, sugieren que otras realidades existen cerca, pero lejos de nuestro alcance, más allá de la capacidad de percibir mediante los sentidos naturales. La magia, sin embargo, ha quebrado las fronteras entre esta realidad y lo que hay más allá para revelar un infinito reino de oscuridad, un lugar que parece muerto y vacío. Es de todo menos eso.

Los despojos de una miríada de realidades destruidas giran en medio de esta gélida oscuridad. Los exploradores que se aventuran en el Vacío se topan con extrañas estatuas, los restos calcificados de seres titánicos o masas de tierra que parecen haber sido arrancadas del propio mundo. Los seres vivos que quedan en estas ruinas son horrores retorcidos surgidos de la pesadilla y se muestran hostiles hacia cualquiera con el que se encuentren.

Los moradores originales del Vacío son los demonios. Allí carecen de forma física, reducidos a coloridos fuegos fatuos que revolotean y se ondulan en la penumbra. Ansían liberarse de la oscuridad. La desesperación les impele a recorrer el Vacío en busca de grietas de realidad por las que se puedan colar en el mundo. Una vez liberados, su odio y locura les conducen a una frenética violencia. Allí donde van, dejan un rastro de cadáveres y ruina.

Al escapar del Vacío, las efímeras formas de los demonios pasan a ser monstruosidades correspondientes a lo que estuvieran imaginando en el momento de la llegada. Pueden parecer masas informes de tejido gelatinoso, asumir un cuerpo humanoide con rasgos bestiales y apéndices adicionales o adoptar cualquier otra forma horrorosa.

El Rey Demonio

Los demonios son peligrosos e impredecibles, pero no son nada en comparación con la Sombra del Vacío, un ser de rasgos divinos conocido como el Rey Demonio. Esta fuerza maligna también pretende acceder al mundo mortal, para deshacer lo que fue hecho y devorar universo tras universo, tal como ha hecho desde el principio de los tiempos.

Afortunadamente para estos universos, las grietas por las que se cuelan los demonios desde el Vacío no son lo bastante anchas como para permitir el acceso al Rey Demonio. Ni la violencia ni la rabia sirven para ensancharlas lo suficiente para escapar. Sin embargo, la esencia del Rey Demonio sangra a través de ellas, lanzando una mácula física que influye en el mundo a través de quienes la tocan. La sombra del Rey Demonio puede infectar a un individuo, provocando actos de increíble maldad y destrucción, o afectar a toda una organización, que no hace más que intensificar la presencia del Rey Demonio en el mundo.

Las oportunidades para el advenimiento del Rey Demonio han ido y venido con los siglos. La magia más poderosa, las catástrofes y el caos en el mundo pueden provocar fisuras en la realidad por la que se derrama la Sombra. Los períodos de estabilidad, equilibrio y paz curan las fisuras y, por lo tanto, repelen al Rey Demonio. El malestar y la agitación de los últimos tiempos han abierto más fisuras que nunca, y ahora la Sombra se extiende por el mundo con resultados desastrosos.





Dirigir el juego

Como ocurre con la mayoría de los juegos de rol, en *La sombra del Rey Demonio* un jugador asume el papel del Director de Juego (DJ). Como tal, eres el narrador de la historia, el árbitro de las reglas, el abogado de los jugadores, maestro y constructor de mundos. Este capítulo te dará las bases para ejercer como DJ, desarrollar tu propio estilo e hilar tus propias historias.

Antes de leer este capítulo, asegúrate de que estás familiarizado con las reglas repasando el **Capítulo 2**. Buena parte de lo que aquí se presenta se basa en esa informacion.

La labor del director de juego

El propio enunciado lo dice. El Director de Juego es el encargado de cada uno de los aspectos del juego: avanzar la trama, describir el mundo, decidir cuándo se vuelven más poderosos los personajes, controlar los adversarios a los que se enfrentan y mucho, mucho más. Como DJ, sobre tus hombros recaen las principales tareas.

Narrador

Mantienes el enfoque del juego sobre los jugadores y las acciones de sus personajes. Describes el mundo del juego, proporcionando un contexto para las acciones de los personajes y revelando el entorno que van explorando. Los jugadores dependen de ti para obtener información precisa, pero deberías facilitarles solo lo que necesitan, y no más.

Árbitro

Interpretas lo que ocurre en el juego empleando las reglas a modo de guía y eres el árbitro final de las disputas, aunque tu decisión contradiga lo que haya escrito en este manual. Los jugadores aceptan tus interpretaciones porque esperan que seas justo e imparcial. Si tus dictámenes son inconsistentes o tendenciosos, el grupo dejará de confiar en ti y lo más probable es que la partida se desmorone.

Abogado

Presentas a los personajes jugadores todos los desafíos y obstáculos que deben superar para alcanzar sus objetivos. Controlas los monstruos contra los que luchan y el modo en que aparecen; les afliges con enfermedades, locura y

cosas aún peores. Y aun así, no eres su enemigo. De ser así, los derrotarías siempre. Eso no es divertido. Eso es ser un abusón.

A pesar de las cosas terribles que lances contra sus personajes, debes estar departe de los jugadores. Todo el mundo gana cuando los personajes triunfan contra la adversidad y alcanzan sus objetivos. Tu tarea consiste en desafiar al grupo, haciéndole sudar por sus éxitos al tiempo que se lanzan a lo desconocido.

MAESTRO

Tu conocimiento de las reglas y tu experiencia con el juego te sitúa mejor que nadie para enseñar a jugar a los demás jugadores. Ellos te pedirán ayuda al crear sus personajes, consejo acerca de las mejores decisiones durante las partidas y claridad en cuanto al funcionamiento de las reglas.

Para ser un buen maestro, debes ser paciente. Escucha a los jugadores para poder responder a sus preguntas. Deberías ser su guía, no un tirano. Ayúdales a aprender, pero no les dictes lo que deben hacer en función de tus intereses o tendencias. Lo más importante: familiarízate con las reglas. Debes conocer el juego lo suficiente como para hallar respuestas cuando tus jugadores no estén seguros de cómo funciona algo en el juego.

CONSTRUCTOR DE MUNDOS

Eres el creador del mundo imaginario. Decides qué aspecto tiene y quién vive en él, incluidos detalles sobre los lugares que los personajes exploran y qué puede haber allí escondido. Puedes emplear la ambientación propuesta, presentada en el **Capítulo 8**, o crear tus propias naciones, culturas, religiones y sociedades, con sus elaboradas historias. Puedes empezar con esta ambientación, pero restándole algunos detalles o añadiendo tu propio material.

El mundo del juego es tuyo, y como tal puedes moldearlo como desees, pero los jugadores estarán más enganchados en la ambientación si tienen su parte en la creación. No temas pedirles ideas. Podrías permitirles crear su pueblo o ciudad natal, formar una religión, determinar un acontecimiento histórico o hacer cualquier cosa que atraiga su interés.

ELEMENTOS BÁSICOS DE LA DIRECCIÓN

Ser un buen Director de Juego no es tan difícil. Solo necesitas tener en cuenta unos cuantos conceptos básicos.

LA HISTORIA POR ENCIMA DE LAS REGLAS

Este libro contiene muchas reglas. Hay reglas para atacar con armas, lanzar conjuros, moverse y muchas más actividades. Pero esta es la clave: las reglas no pueden abarcar todo lo que se te ocurra. Las reglas sirven para ayudarte a contar historias geniales junto con tus amigos. Si las reglas se interponen en ese objetivo, moldéalas, apártalas o simplemente prescinde de ellas.

No es necesario que recurras a las reglas para situaciones que impliquen el sentido común. ¿Es realmente necesario que el fornido luchador haga una prueba de Fuerza para escalar el muro hasta el saliente donde se encuentra la puerta secreta? Claro que no. ¿Necesita el pícaro hacer una prueba de Agilidad para forzar la cerradura si tiene todo el tiempo del mundo para hacerlo? No. Mejor usa la narración para hacer avanzar la historia y que sea divertida y memorable.

QUE SEA BREVE Y DIVERTIDO

Eres los ojos, oídos y demás sentidos de los jugadores dentro del juego. Como narrador, les explicas lo que ven, oyen, huelen, sienten e incluso saborean sus personajes en el mundo que les rodea. Es esencial que los jugadores cuenten con información suficiente para tomar las decisiones de sus personajes durante el juego, pero no es menos importante que no escondas dicha información detrás de una explicación excesiva. Así que sé breve. Aporta los detalles justos para dar a los jugadores una idea de dónde están y qué está pasando.

Cosas esenciales que deberías incluir en tus descripciones:

- Todas las amenazas obvias, como un enjambre de moscas con rostro humano, una cuadrilla de orcos o un draco sobrevolando sus cabezas.
- Detalles obvios que definan la naturaleza de una ubicación. Cosas como un altar dedicado al Rey Demonio, un sarcófago de piedra o un cofre lleno de chelines de plata.
- Cualquier sensación destacada, como olores, sonidos, un cambio de temperatura o la humedad en el aire.

USA LA IMAGINACIÓN DE LOS JUGADORES

Las descripciones escuetas pueden crear huecos que llenan los jugadores con sus propias ideas. En la medida de lo posible, asume dichas ideas sobre el mundo y modifica la historia para que se acomode a ellas. Esto les dará a los jugadores la sensación de haber descubierto un secreto, averiguado algo o realizado una significativa contribución al relato.

Por ejemplo, un personaje puede inspeccionar un altar en busca de algún compartimento secreto. Aunque no hubieses incluido uno originalmente, podrías agregarlo al vuelo en respuesta a esta acción. No tiene por qué contener nada, pero podrías decidir que en él hay algo realmente pavoroso, puede que incluso una pista sobre la siguiente historia. No deberías hacer esto siempre, pero reaccionar a lo que hacen los jugadores de vez en cuando contribuye a mantener fresco su sentido del descubrimiento y el logro.

IMPROVISA

No te preocupes por planificarlo todo por adelantado. No puedes estar preparado para todas las eventualidades. Cuando surja algo que te pille desprevenido, improvisa algo. No importa si es bueno o no; conseguir improvisar algo, lo que sea, mantiene la historia en movimiento. Ya podrás aportar los detalles más tarde.

La improvisación no es más que reaccionar a los acontecimientos del juego y usarlos para progresar en la narrativa. Es una de las partes más importantes de tu función como narrador. Tienes plena libertad para añadir detalles al mundo sobre la marcha. Cuando sea posible, intenta recurrir a los elementos de trasfondo de los personajes, hallando formas de explicar las situaciones improvisadas y sus desenlaces de tal manera que todo esté relacionado con el grupo.

No temas apropiarte de las ideas de los jugadores sobre cómo y por qué son las cosas como son. Si un jugador da con un motivo para que una espada encantada esté escondida detrás de un armario, adelante con ello. Si un personaje decide que su personaje debe sacrificar un conejo para desbloquear el poder de un libro mágico, haz que sea así. Hacer esto otorga cierto control de la narración a los jugadores y les hace sentirse ingeniosos, incluso cuando en realidad lo estás improvisando todo sobre la marcha.



Roba con generosidad

Al preparar una partida (y al dirigirla) no temas robar todo lo que puedas. Piensa en sitios chulos que hayas visitado o visto en revistas o páginas web y llena tu mundo con esas localizaciones. Aprovecha historias y aventuras de otros juegos, personajes de libros o películas, de ciencia ficción o fantasía, cómics, e incluso anuncios de televisión; cualquier cosa que te emocione. Roba ideas que sean asombrosamente buenas o malas a rabiar. Todo esto puede ser la semilla de grandes historias. Plántalas en tu juego y observa cómo crecen en forma de experiencias maravillosas, terribles, extrañas y memorables.

Decide lo que pasa

Cuando un jugador describe una actividad, a ti te corresponde decidir uno de tres posibles desenlaces:

- **Éxito:** ocurre.
- **Fracaso:** no ocurre.
- **Quizá:** una tirada determina el éxito o el fracaso.

La mayoría de las tareas que traten de llevar a cabo los personajes ya están contempladas en las reglas. Limítate a seguir las instrucciones para tomar una decisión. Si no existe una regla explícita para resolver una actividad determinada, usa las siguientes líneas directrices para tomar una decisión.

Usa el sentido común

Deja que el sentido común sea tu principal guía. Si la actividad es algo que una persona normal podría llevar a cabo en un tiempo razonable, el desenlace debería ser un éxito. Asimismo, si dicha actividad es sencillamente imposible (como tratar de atravesar de un puñetazo un muro de piedra de 3 metros de grosor, ascender a nado una cascada o comerte un canto rodado), el desenlace debería ser un fracaso.

Si no estás seguro de si la actividad debería ser lo uno o lo otro, ten en cuenta las circunstancias que rodean la acción. Si los siguientes puntos son verdaderos, la actividad debería tener éxito automáticamente.

- El personaje que intenta la actividad no está presionado en términos de tiempo.
- La actividad es algo que una persona competente podría realizar razonablemente.
- No hay consecuencias significativas si la actividad fracasa.
- Si una o más de las circunstancias no se aplican, puedes pedir que se tiren los dados. Por ejemplo, forzar la cerradura de una puerta mientras una gran roca rueda por la sala hacia el grupo implica una presión en términos de tiempo y una consecuencia letal en caso de fallo.

Atributos y características

Piensa en qué atributo o característica es más aplicable a la actividad pretendida. A continuación decide si es necesario realizar una prueba o si el éxito es automático.

- **Fuerza:** usa este atributo para pruebas de potencia física o para resistirte a cualquier efecto dañino para el cuerpo. Por ejemplo: derribar una puerta, trepar un muro, correr una larga distancia, nadar o resistirte a una enfermedad, un veneno o una intoxicación.
- **Agilidad:** este atributo es ideal para realizar proezas de destreza, tareas que requieran un control preciso y esquivar una potencial fuente de daño. Por ejemplo: mantener el equilibrio en una cornisa, deshacerse de unas ataduras, forzar una cerradura, esconderse, deslizarse sigilosamente, saltar o esquivar una roca que te cae encima.
- **Intelecto:** usa este atributo para cualquier cosa que implique un aprendizaje o memorizar algo, así como para resistirte a la manipulación y los ataques contra la mente. Por ejemplo: hacer pasar una mentira por verdad, recordar un detalle importante, resolver un rompecabezas, detectar la falsedad, resistirse al efecto de un encantamiento o reconocer una ilusión.
- **Voluntad:** este atributo abarca la pura fuerza de voluntad de la personalidad, así como la capacidad de resistir ataques contra las emociones o los intentos de control mental. Por ejemplo: mantener la concentración frente a una distracción, convencer a una persona para que haga o deje de hacer algo, trabar amistad, seducir o resistirse a los efectos que causan temor o provocan Locura.
- **Percepción:** esta característica se emplea para todo lo relacionado con el uso de los sentidos: encontrar una criatura u objeto escondido, escuchar detrás de una puerta o detectar una pista en una habitación.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Las ventajas facilitan las tareas, mientras que las desventajas las dificultan. En muchos casos, las reglas te indican cuándo se aplican las unas o las otras. De no ser así, ten en consideración las circunstancias en las cuales se trata de llevar a cabo la actividad. Como norma general, deberías otorgar 1 ventaja por cada circunstancia favorable al personaje en cuanto a la acción pretendida o imponer 1 desventaja por cada circunstancia que suponga lo contrario.

Por ejemplo, un personaje que intenta trepar un muro recubierto de aceite podría realizar una prueba de Fuerza con 1 desventaja. Alguien que intente forzar una cerradura compleja podría tener que hacer la prueba con 1 o 2 desventajas, dependiendo de lo intrincado que sea el mecanismo.

ÉXITO AUTOMÁTICO

Cuando un personaje jugador trata de llevar a cabo una actividad que no implica a otra criatura, puedes usar el valor del atributo más relevante como guía. Salvo que las circunstancias impongan alguna desventaja, puedes determinar que un valor de 13 o más supone un éxito automático para la mayoría de las tareas realizadas con dicho atributo. De no ser así, lo más apropiado es una prueba.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS:

Por cada ventaja que se aplique a la situación, suma 3 al valor del atributo relevante para el éxito automático, o resta 3 por cada desventaja en las mismas circunstancias. Por ejemplo, un personaje con Fuerza 14 que trate de escalar un muro debería tener éxito la mayor parte de las veces. Si el personaje tiene una aflicción que le impone 1 o más desventajas, considera su valor de Fuerza como 10 o incluso menos. En tal situación, debería realizar una prueba de Fuerza, a menos que la tarea sea trivial y no haya presión alguna.

AFECTAR A OTRA CRIATURA

Cuando una actividad puede afectar a otra criatura, y dicha criatura no está por la labor de colaborar, deberías resolver el desenlace con una tirada de ataque empleando el atributo más apropiado. Consulta **Atributos y características** para más información sobre qué atributos emplear para el que ataca y el objetivo del ataque.

PROFESIONES

Por lo general, un personaje que tenga una profesión con la actividad pretendida debería tener una gran probabilidad de éxito. Puedes determinar que el éxito es automático o que puede requerir de una tirada, posiblemente con 1 o más ventajas. Estos ejemplos pueden ayudarte a la hora de tomar la decisión.

EJEMPLO 1

Un personaje forrajea en busca de agua y comida. El paisaje es bastante desolado, de modo que no encuentra nada automáticamente. No obstante, el personaje tiene una profesión bárbara, como recolector o cazador, de modo que podría imponer una prueba de Percepción o simplemente determinar que la actividad tiene éxito.

EJEMPLO 2

Un personaje trata de comunicarse con un ogro que solo habla troll. Alguien que hable ese idioma puede comunicarse con el ogro siempre que este esté dispuesto a escuchar. Si trata de hablarle en cualquier otro idioma, la tarea sencillamente fracasa. Pero si el personaje intenta comunicarse mediante gestos y el ogro está dispuesto a prestar atención, podrías permitir una prueba de Intelecto para que logre transmitir la esencia el mensaje.

EJEMPLO 3

Un personaje se sienta a una mesa con un par de lugareños para echar unas partidas a un juego de azar. Normalmente, esto requeriría una tirada de ataque enfrentada de Intelecto contra los demás jugadores, o posiblemente contra Percepción si el personaje intenta hacer trampas. No obstante, si el personaje tiene la profesión de tahúr, podrías concederle 1 ventaja a la tirada de ataque o decidir que alivia directamente a sus contrincantes del peso de algunas monedas.

EJEMPLO 4

El jugador se topa con un extraño fenómeno mágico. La mayoría de la gente no tendría la menor idea de qué es, pero este cuenta con un trasfondo académico con especialidad en magia. En este caso, puedes permitir que el personaje realice una prueba de Intelecto para obtener una pista sobre el fenómeno o simplemente averiguar algo acerca de ella sin necesidad de hacer ninguna tirada.

CONTRATIEMPOS Y OPORTUNIDADES

Hacer que todos los desenlaces sean un éxito o un fracaso automático sin duda favorece el ritmo de la partida, pero en ocasiones estas decisiones no bastan para describir lo que realmente está pasando en la historia. Una forma de lidiar con las complejidades que surgen normalmente a lo largo de las partidas es vincular un **contratiempo** a un éxito y una **oportunidad** a un fracaso.

Un contratiempo significa que la actividad ha tenido éxito, pero con un aspecto negativo. Por ejemplo, un guerrero quiere derribar una puerta de una patada que los trasgos han reforzado con una barra de hierro. El guerrero tiene un alto valor de Fuerza, pero un simple éxito no parece describir adecuadamente esta situación, de modo que introduces un contratiempo. Determinas que consigue abrir la puerta de una patada, pero la maniobra hace que la barra de metal salga volando por la estancia y destroce un valioso tesoro que había en el interior, hiera a un contacto importante o simplemente haga mucho ruido.

Del mismo modo, una oportunidad es la posibilidad de superar un fracaso con un rodeo. Puede resultar mucho más interesante que un fracaso llano. Digamos que un pícaro trata de forzar una cerradura, pero falla en la tirada. El pícaro no fuerza la cerradura, pero comprueba que la llave pende del cinturón del cadáver de un enemigo o detecta unas huellas que atraviesan la sala hasta una puerta secreta.

Opción: contratiempos y oportunidades indicadas por los jugadores

Una divertida variante de esta idea es permitir que los jugadores decidan cuál puede ser el contratiempo o la oportunidad más apropiados en vez de imponerlo tú. Esta opción puede hacer que el éxito o el fracaso sean más divertidos y abran puertas a nuevas aventuras.

Cada vez que un jugador haga una tirada con al menos 1 ventaja, el jugador puede renunciar a ella a cambio de una oportunidad si el resultado acaba en fracaso. Del mismo modo, cuando la tirada tenga al menos 1 desventaja, el jugador puede renunciar a ella a cambio de asumir un contratiempo en caso de que la tirada sea un éxito. No se puede cambiar más de 1 ventaja o desventaja de este modo. El contratiempo o la oportunidad debería ser fruto del consenso entre los jugadores y tú.

Por ejemplo, el personaje de Allie ataca con su espada a un dragón. La tirada de ataque se haría normalmente con 1 desventaja porque su personaje está atemorizado. Decide renunciar a la desventaja para tener una mayor probabilidad de impacto, pero asumiendo un contratiempo si lo consigue. Tira el dado y tiene éxito. El DJ decide que el golpe da de refilón y causa la mitad del daño.

Describir los desenlaces

Puedes limitarte a decir que una actividad ha sido un éxito o un fracaso, pero añadir detalles enriquece la experiencia de juego. A fin de cuentas, este juego consiste en contar historias. Una vez decidas el desenlace, tómate un momento para describir lo que pasa usando los siguientes ejemplos a modo de guía.

Ejemplo 1

El personaje de Jay hace una tirada de ataque con su arco largo contra un trasgo y falla. «Sueltas la flecha, pero el tiro sale alto y acaba clavándose en el suelo, justo detrás del trasgo».

Ejemplo 2

El personaje de Mindy se ve afectado por la explosión generada por un conjuro de bola de fuego. Hace una prueba de Agilidad para resistirse y tiene éxito. «Las llamas te envuelven, pero haces un quiebro justo a tiempo, escapando por los pelos con la ropa un poco chamuscada».

Ejemplo 3

El personaje de Matt realiza una prueba de Percepción para descubrir una trampa y tiene éxito. «Registras el suelo y descubres una baldosa descolorida. Crees que, si la presionas, puede pasar algo raro».

Daño y curación

En ocasiones, una actividad pretendida causa daño o lo cura. La mayoría de este tipo de efectos de juego están ya definidos: descripciones de conjuros, epígrafes de armas, descripciones de talentos y estadísticas de criaturas indican qué dados se tiran para el daño y en qué circunstancias. A veces, sin embargo, no queda claro cuánto daño es el apropiado para según qué desenlaces.

La tabla de **Daño base** establece el daño potencial para efectos en función del nivel del grupo, tanto si es provocado como si es curado. Consulta la columna Ilimitado si el efecto es prolongado, como prenderse fuego o caer en una cuba de ácido. Usa la columna Limitado si el efecto se produce una vez, como una explosión o aplicar un ungüento curativo.

Daño base

Nivel del grupo	Ilimitado	Limitado
Inicial	1d6	1d6+2
Principiante	1d6+1	2d6+1
Experto	2d6	4d6
Maestro	4d6	8d6

Tiempo y ritmo

El tiempo en el juego avanza al ritmo más adecuado para el sentido dramático. En escenas intensas e interesantes, el juego puede progresar al mismo ritmo que en tiempo real o incluso más despacio. Cuando no ocurre nada reseñable, puedes narrar brevemente los acontecimientos de unas semanas o avanzar la historia hasta el momento en el que las cosas se ponen interesantes.

A menos que sea algo de alguna manera importante para la historia, normalmente no debes preocuparte por un estricto control del tiempo. Si un personaje decide pasarse unos cuantos meses trabajando en una tienda o investigando en una biblioteca, la única razón de controlar el tiempo de dichas actividades es porque algo importante ocurre en este período. Incluso así, deberías volver a acelerar el paso del tiempo después de que haya tenido lugar el importante acontecimiento y hasta que los jugadores necesiten decidir cuál será su siguiente paso.

Pasar a rondas

Las rondas solo son importantes durante el combate, pero también puedes pasar a esta modalidad de tiempo para tratar otro tipo de escenas, como cuando los personajes activan una trampa mortal o persiguen a un enemigo a través de un concurrido mercado. Las rondas también ayudan a gestionar situaciones complejas, como explorar una mazmorra peligrosa o colarse a hurtadillas en un campamento enemigo. Asegúrate de que todo el mundo participe en su turno por cada ronda hasta que la escena termine.

Estilos de horror

La sombra del Rey Demonio es un juego de horror fantástico, de modo que tus aventuras deberían incluir momentos terroríficos. No confundas lo terrorífico con lo «gore» sin más. El horror debería paralizar y crear desasosiego y consternación tanto entre los jugadores como en sus personajes.

Conmoción

El horror funciona mejor si toma a todos por sorpresa. La clave para sorprender a tus jugadores radica en desafiar

Temas maduros

Este juego explora los rincones más oscuros del género fantástico, y te animamos a que no te contengas a la hora de presentar los elementos más extraños y perturbadores. Aun así, ten siempre en cuenta los estándares de confort de los demás jugadores. Hacerles sentir miedo, y hasta un poco de asco debido a lo que encuentren sus personajes está bien, pero no hay que pasarse y molestar a nadie. Antes de empezar, habla con tus jugadores para establecer los límites tolerables del juego. Algunos temas pueden ser tabú para alguien. En tal caso, respeta sus deseos. De igual modo, los jugadores deberían respetar tus propios límites y no estirar demasiado el juego hacia direcciones que te incomoden.

Aunque todos lleguéis a un acuerdo sobre los límites del juego, ten siempre cuidado de no poner a los personajes en coyunturas que puedan traer a colación los temas tabú. Es posible que muchas personas desconozcan dónde están sus propios límites al principio del juego y los descubran a lo largo de las sesiones. Eres el encargado de que todo el mundo se lo pase bien. No todos se sentirán cómodos como para indicar que el juego está yéndose de marras, así que estate pendiente y listo. Sé consciente del ambiente que rodea la mesa. Escucha lo que digan los jugadores y ten presente el lenguaje corporal agobiado: brazos cruzados, falta de implicación, movimientos nerviosos, salir de la habitación con frecuencia, etc. Si notas que la gente empieza a incomodarse, sáltate la escena y pasa a la siguiente.

sus expectativas. Ocultar elementos terroríficos tras fachadas normales, o incluso virtuosas, los hace mucho más perturbadores una vez descubiertos.

Por ejemplo, hay una escena en la película *En la boca del miedo*, de John Carpenter, donde una agradable anciana habla con el personaje de Sam Neil. Cuando la cámara se desplaza para ver lo que pasa detrás del escritorio, contemplamos la estampa de un anciano desnudo esposado a su tobillo. Lo que hace de esta escena algo terrorífico es la yuxtaposición de la amable anciana con la brutal dominación de su marido, empeorado todo por las preguntas que suscita esta situación. ¿Por qué está él esposado? ¿Qué pretende hacerle ella? ¿Participa él voluntariamente?

Aquí tienes algunos ejemplos de cómo puedes usar la conmoción en tus partidas.

- Un aliado de confianza se baña secretamente en sangre de hada para permanecer joven y atractivo.
- La esposa del sacerdote local es una ghoul y él la mantiene encerrada en su sótano.
- Todas las víctimas de un brutal asesino que está haciendo estragos en la ciudad están infectadas con parásitos demoníacos.
- Tras retirar las tablas del suelo de un viejo orfanato, los personajes descubren varios centenares de dedos humanos marchitos que aún conservan los anillos de boda.

Terror

El terror es la emoción más difícil de provocar en un juego. Solo por esta razón existen reglas para simular el terror que experimentan los personajes. La locura y la demencia son resultado de afrontar hechos terroríficos, y la aflicción atemorizado dificulta que los personajes actúen con normalidad frente a fenómenos aterradores. Pero estas mecánicas no bastan para inspirar terror en los *jugadores*.

Si quieres agregar auténtico terror a tus partidas, tendrás que menear a los jugadores. Una forma de hacerlo es con la clásica fórmula del miedo, la incertidumbre y la duda. La gente teme lo que no puede explicar. Cuando un personaje se despierta en la cama, cubierto de sangre sin explicación alguna, lo natural es que su jugador quiera saber lo que ha pasado y probablemente no se sienta cómodo hasta que descubra la respuesta.

Los jugadores también se ponen ansiosos cuando las cosas que ocurren en el juego se escapan de su control. Posesión demoníaca, una siniestra maldición que va erosionando poco a poco nuestra cordura, las misteriosas muertes de la gente que los personajes se van encontrando, atisbos por la visión periférica, extraños sonidos que nadie más puede oír… Son todas cosas que contribuyen a la incomodidad del jugador y le acercan un poco más a la sensación de terror.

Aquí tienes algunos ejemplos de cómo puedes crear terror en una partida:

- Uno de los personajes ve la huella de la mano de un niño en la ventana congelada de una cabaña abandonada.
- Un personaje se descubre un día una mancha negra en la piel. Cada mañana, la mancha se desplaza a un lugar distinto del cuerpo.
- El grupo llega a un pueblo fronterizo en cuyo centro hay un gran templo. Ninguno de sus habitantes habla. Si investigan, los personajes descubren que todos los integrantes de la comunidad tienen la lengua cortada.
- Un personaje se da cuenta de que un enorme perro negro vigila sus movimientos en todo momento. Sus ojos brillan con una luz impía.

Repugnancia

Si el terror es una emoción difícil de inspirar, la repugnancia es todo lo contrario. Descripciones gráficas de actos depravados, comportamientos desviados, heridas horribles y otros elementos antinaturales pueden conseguir que los jugadores sientan asco.

Usar esta técnica más de la cuenta puede resultar tentador, pero también un error. Un interminable desfile de estampas repugnantes hace que, con el tiempo, pierdan su impacto con el tiempo, a medida que los jugadores quedan más y más saturados con escenas dantescas. La repugnancia es más eficaz si la usas de forma dosificada, a menudo de la mano de la conmoción.

Aquí tienes algunos ejemplos de cómo puedes crear repugnancia en el juego:

- Un vil sectario del Rey Demonio se quita la ropa para mostrar las caras humanas que tiene cosidas a la piel.
- Las cucarachas bullen de un agujero en la cabeza de un cadáver cual magma.

- Un saco tumescente y carnoso cuelga del techo de lo que, por lo demás, es una cabaña normal.
- Un ogro vomita una masa apestosa en la que los personajes distinguen una muñeca.

Tormentos

Los tormentos (también conocidos como embrujamientos) son recuerdos de personas que una vez estuvieron vivas impresos en el mundo. La mayoría de tormentos se manifiestan como lugares inexplicablemente fríos, olores extraños o desagradables, golpes en las paredes y otros fenómenos extraños. A veces, pequeños objetos desaparecen o se rompen solos, o aparecen mensajes en los espejos o ventanas con escarcha. Toparse con una de estas cosas puede afectar a la cordura del observador, dependiendo de la severidad del tormento.

Apariciones

A veces, cuando un mortal muere repentina y dramáticamente, los momentos finales del individuo quedan marcados a fuego en el tejido de la realidad en forma de aparición. Este vestigio espiritual revive esos momentos finales una y otra vez, para siempre. Se parecen mucho al mortal que representan en sus últimos momentos de vida, con la salvedad de que son translúcidos.

Las apariciones tienen el rasgo horripilante (ver **Capítulo 10**), no pueden ganar puntos de Locura y son inmunes a todo tipo de daño y aflicciones. Desaparecen con la luz del sol y no tiene capacidad de comunicarse con otras criaturas.

Dirigir aventuras

Con *La sombra del Rey Demonio* puedes crear tus propias historias o utilizar aventuras publicadas. Independientemente de tu elección, deberías preparar algunas cosas antes de empezar.

La sombra del Rey Demonio

La sombra del Rey Demonio (descrita más adelante en este capítulo) es un elemento de juego opcional que muestra el impacto del Rey Demonio en el mundo. Antes de ponerte a dirigir, deberías decidir si la sombra es o no un desafío inminente o algo que subyace en el segundo plano. Puedes escoger una de las opciones mostradas en la sección de **La sombra del Rey Demonio** o inventarte algo. O puede que decidas no usarla en absoluto.

Si te decantas por usa la sombra, deberías decidir si sus efectos están dándose al comenzar el juego o si se manifestarán más tarde.

Conoce la aventura

Asegúrate de estar familiarizado con la aventura antes de que empiece la partida. Las aventuras publicadas son cortas, de unas pocas páginas normalmente, de modo que son fáciles de preparar. Tómate unos minutos para leerla hasta el final, tomando notas si es necesario. Si emplea alguna regla especial, revísala en el manual para estar listo cuando llegue el momento. Con una aventura de tu creación estarás familiarizado desde el principio, pero aun así deberías tomarte unos minutos para anotar cualquier circunstancia especial.

En cualquier caso, asegúrate de que consultas cualquier **criatura** en el **Capítulo 10** para estar familiarizado con las habilidades especiales correspondientes..

Reúne al grupo

Puede que parezca obvio, pero no puedes jugar sin jugadores. Deberíais decidir entre todos cuál es el mejor momento y lugar para quedar, y todos los jugadores deben tener un personaje. Pueden crearlo la primera vez que quedéis o hacerlo cada uno en su tiempo libre.

También debéis elaborar como grupo lo que los personajes están haciendo cuando empieza la historia, y si se conocen o no entre sí. Las profesiones son herramientas útiles para generar vínculos; es posible que los personajes se conocieran desempeñando sus trabajos.

Crear personajes iniciales es rápido y sencillo, de modo que no debería restar mucho tiempo de juego. Si quieres empezar con un grupo de mayor nivel, tendrás que planificar con más antelación. Es necesario que los personajes de los jugadores estén listos cuando llegue el momento de jugar, y el grupo ya debería estar establecido. Trabaja con los jugadores con antelación para determinar cómo se conocieron sus personajes, qué les mantiene unidos y qué han hecho hasta ahora.

Recuerda, el grupo es la parte más importante de cualquier historia que cuentes. Haz que el centro sean ellos y deja que sus decisiones guíen el desarrollo de la historia.

Ganchos para los jugadores

Poco importa lo emocionante que sea la historia si los jugadores no se implican. Tu labor como DJ consiste en proporcionar a sus personajes vínculos directos con la trama de la historia. Antes de jugar, tienes que dar con una manera de captar la atención de los jugadores y generar en ellos el deseo de entrar en la historia. Esta técnica se conoce como gancho, y deberías tener preparadas una o dos opciones. Aquí tienes algunas sugerencias:

- **Fortuito:** los personajes se topan con la aventura mientras viajan de una localización a otro o durante otra historia.
- **Una llamada de auxilio:** alguien pide ayuda a los personajes en relación con un elemento esencial de la historia. Un noble local con problemas en sus tierras, un mercader en apuros financieros o alguien herido que pide ayuda a los personajes.
- **Aventureros de alquiler:** alguien contrata al grupo para llevar a cabo una misión relacionada con la aventura u ofrece una recompensa por realizar dicho servicio.
- **Contactos:** alguien del pasado de uno de los personajes es el vínculo del grupo con la historia. Puede que una aldea en apuros sea donde nació el personaje, o algún conocido del grupo tiene problemas relacionados con la trama de la historia.

PLANTA LAS SEMILLAS

Si tienes previsto jugar varias aventuras, siempre es buena idea introducir elementos de la trama de las futuras historias en la que estás narrando actualmente. Esto permite enganchar más fácilmente a los jugadores para la próxima. Por ejemplo, si sabes que la próxima aventura tendrá zombis, puedes hacer que los personajes oigan un rumor sobre una plaga en el siguiente pueblo.

LOS TRES NOES

Los DJ a menudo caen en tres errores básicos que restan diversión al juego. Identificarlos puede evitarte repetirlos en tus aventuras.

- **No digas a los jugadores lo que sus personajes hacen, piensan o sienten.** Permíteles interactuar con el mundo a su manera. A los jugadores no les gusta la sensación de ser excesivamente dirigidos a lo largo de un argumento predeterminado.
- **No olvides que los personajes jugadores son los protagonistas.** Siempre deberían ser las personas más importantes de la historia. No permitas que se conviertan en testigos pasivos de su propio relato.
- **No digas a los jugadores más de lo que necesitan saber.** Las exposiciones innecesarias son aburridas. Si los personajes quieren más información, deja que la pidan ellos. Descubrir pistas importantes es una gran parte de la diversión de toda aventura.

CREAR AVENTURAS

Crear tus propias aventuras puede ser tan divertido y gratificante como dirigirlas. Es una buena oportunidad para dar un buen uso a tus habilidades creativas. Puedes crear cualquier tipo de aventura que te plazca, pero consultar algunas ya publicadas puede darte una idea de la extensión y contenido más adecuados.

Cuando diseñes una aventura, apunta hacia algo que los jugadores puedan resolver en una sesión de cuatro horas. Normalmente, una aventura de este tipo tiene entre ocho y doce escenas. Puedes ampliarla o recortarla como desees, en función de las necesidades de tus jugadores. Completar una aventura debería permitir al grupo subir 1 nivel.

Aquí tienes algunos consejos para crear tus propias aventuras.

OBJETIVO

Una aventura necesita un objetivo: aquello que los personajes deben acometer. El objetivo puede ser pequeño y sencillo, o llevar a los personajes alrededor del mundo y más allá.

Apunta el objetivo con una frase declarativa al estilo de los siguientes ejemplos. «Los personajes…»

- … arrebatan la *Espada de la Reversión* al Caballero Imperecedero, una terrible abominación no muerta que sirve a la Dama Oscura.
- … detienen los robos de cerdos en Ciudad Médula.
- … desbaratan los últimos planes de la Hermandad de las Sombras.
- … encuentran la cura para la viruela supurante que aqueja a los habitantes de Cuatro Cascadas.
- … desenmascaran a un envenenador en la corte de la duquesa.
- … llevan ante la justicia a Sonrisa Lasciva, un vil asesino que mató a un poderoso príncipe mercader.
- … defienden Cimafría, una aldea montañosa, de los huargos.
- … destruyen a un vampiro que aterrorizaba las calles de Lij.
- … recuperan un espejo mágico del tesoro del Gran Dragón.
- … destruyen una gran pirámide negra que se desplazaba sobre las dunas de Desolación.
- … escoltan a unos peregrinos de Reposo Sombrío, un monasterio fundado por los sacerdotes del Nuevo Dios.
- … desenmascaran y destruyen al licántropo que atacaba a los habitantes de Malaje Archibald.
- … rastrean y destruyen a los bandidos que atosigaban a los viajeros del Camino Imperial.
- … acaban con un monstruo que gestaba fríos en las gélidas tierras del sur.
- … recuperan la estrella caída de Niflheim.
- … negocian un pasaje seguro para los refugiados que huyen del Imperio hacia el Reino Sacro.
- … expulsan a los hombres bestia de un castillo abandonado.
- … toman un bastión enano ocupado por trogloditas.
- … limpian una mina de los monstruos que la habitaban.
- … rescatan al hijo de un noble de sus secuestradores.
- …. Desenmascaran y destruyen una secta oculta del Rey Demonio.

PUNTO DE PARTIDA

El punto de partida es desde donde se lanza la aventura, pero no es necesario que lo prepares con antelación. A menudo, los jugadores deciden dónde empiezan; por ejemplo, pueden haber dejado cabos sueltos de una aventura anterior. Pueden decidir ajustar viejas cuentas, seguir pistas recabadas anteriormente o investigar unos rumores que podrían o no estar relacionados con historias previas. Un punto de partida debería reunir los siguientes requisitos:

- Determinar dónde están los personajes y qué están haciendo cuando empieza la historia.
- Proporcionar uno o más ganchos argumentales para atraer a los personajes hacia la historia.
- Revelar el objetivo de la historia o, al menos, dar a los jugadores una pista de lo que se supone que deben hacer.

ESCENAS

La trama de una aventura es una secuencia de escenas por las que los jugadores y sus personajes van avanzando hacia la conclusión de la historia. Durante la aventura, los personajes pueden pasar por todas las escenas o solo

algunas, dependiendo de las decisiones que tomen. Las escenas pueden ser de **descubrimiento** o de **obstáculo**.

ESCENAS DE DESCUBRIMIENTO

Una escena de descubrimiento hace progresar la historia de manera significativa. Puede aportar nueva información sobre la trama y el antagonista; proporcionar ayuda al grupo en forma de riqueza, un objeto encantado o reliquia, o la llave de una puerta cerrada. También puede revelar el refugio secreto de una secta o aportar cualquier pista sobre qué hacer a continuación o una ayuda en su consecución.

El descubrimiento puede producirse mediante la interpretación, entendida como la interacción entre un personaje que controlas tú y otro que controla un jugador. A menudo también implica explorar el escenario circundante. Buscar, escuchar, prestar atención a las conversaciones o buscar en una biblioteca son formas posibles de que el grupo haga un descubrimiento.

ESCENAS DE OBSTÁCULO

Las escenas de obstáculo son transiciones que desafían a los personajes para poder pasar a la siguiente escena de descubrimiento. Pueden consistir en un viaje, la lucha contra un monstruo, evitar las trampas que protegen un pasadizo, un peligroso ascenso por un acantilado o pasar a hurtadillas junto a unos bandidos que custodian la entrada de una cueva.

OBSTÁCULOS DE COMBATE

Un obstáculo de combate es algo contra lo que los personajes luchan o algo que evitan mediante un juego inteligente o huyendo sin más.

El combate es emocionante, pero hay límites sobre cuánta lucha puede permitirse un grupo al día. Las criaturas tienen un valor de Dificultad que representa el grado de desafío que suponen en un combate. La tabla de **Dificultad diaria** indica la dificultad acumulada máxima que puede permitirse un grupo en términos de combate. Puede considerar este valor como un «presupuesto» con el que rellenar tus obstáculos de combate.

Solo tienes que sumar la Dificultad de todas las criaturas que esperas que se encuentren los personajes. Si el total es igual o inferior a la Dificultad diaria recomendada, los personajes no tendrán problemas. Superar este valor podría ser letal si no tienen medios para curarse las heridas y descansar a lo largo del día. Si el total es inferior a la mitad de la Dificultad recomendada, tendrás que plantear a los personajes otros desafíos para que la oposición sea un poco más dura. Consulta **Combate** más abajo en este capítulo para saber más acerca de cómo preparar este tipo de obstáculos.

DIFICULTAD DIARIA

Grupo	Dificultad recomendada
Inicial	25
Principiante	100
Experto	200
Maestro	500

Estos valores son para un grupo de tres a cinco personajes. Si el grupo es inferior, reduce la Dificultad diaria total a la mitad. Si el grupo es más grande, multiplica la Dificultad diaria por dos. Asimismo, dado que los personajes pueden saltarse las escenas de obstáculo, considera estos valores como meras guías aproximativas.

ENTORNO DE LA ESCENA

El entorno es allí donde tiene lugar la escena. Puede ser tan pequeño como una sencilla alcoba en un castillo ruinoso o amplio como toda una ciudad. Pueden producirse varias escenas en un mismo entorno. Piensa en la mazmorra clásica. Puede ser una única escena gigante o cada estancia y pasillo podrían servir de entornos para otras tantas escenas individuales de la trama.

Los detalles exhaustivos para los entornos son raramente necesarios. Solo necesitas la información justa para presentar la escena y que sean los propios jugadores que llenen los detalles según vayan siendo necesarios.

ESTRUCTURA DE LA ESCENA

Toda escena tiene un comienzo, un nudo y un final.

COMIENZO

Al principio, los jugadores deben averiguar cualquier información que vayan a necesitar. Esto puede incluir la descripción del lugar, las criaturas y personajes con los que pueden interactuar y demás detalles pertinentes.

NUDO

El nudo de la escena es cuando los jugadores toman decisiones acerca de las acciones y el comportamiento de sus personajes, tomándose el tiempo que necesiten. Pueden explorar el entorno, hablar con otros personajes o entablar combate.

FINAL

La escena termina cuando los personajes resuelven el asunto que les ha llevado allí. Una escena de obstáculo termina cuando los personajes lo superan; una de descubrimiento acaba cuando realizan el descubrimiento. A continuación, los personajes pasan a la siguiente escena de la historia.

ABANDONAR ESCENAS ANTES DE TIEMPO

Los personajes pueden abandonar la escena antes de resolverla. Esto puede darse porque fueron derrotados en combate o no consiguieron averiguar un dato importante y necesario. Pueden volver a la escena más tarde, pero también cabe la eventualidad de que eso no sea posible. Siempre que los personajes abandonen escenas sin resolver, anota lo que han hecho allí y realiza los cambios oportunos si vuelven más tarde.

No completar una escena no significa necesariamente que la historia se detenga. De hecho, estos fracasos pueden aumentar la dificultad y crear nuevas oportunidades dramáticas. Siempre es buena idea tener una o dos escenas alternativas preparadas de antemano por si las cosas fuesen horriblemente mal. Con un poco de improvisación, puedes usar una escena de apoyo para devolver a los personajes a la trama principal.

TRANSICIONES

Una transición se produce cuando los personajes pasan de una escena a la siguiente. En función de sus decisiones acerca de lo que planean hacer y adónde piensan ir, tu tarea consiste en rellenar el espacio entre escenas describiendo los acontecimientos. Durante este tiempo, los personajes pueden aprovechar para descansar, hablar y comprar equipo, o pasar, sin más, a la siguiente escena.

DESCANSO ENTRE ESCENAS

Puede que los jugadores quieran que sus personajes descansen antes de pasar a la siguiente escena para curar sus heridas, recuperar los lanzamientos de sus conjuros y reponer talentos. Los personajes pueden hacer un descanso en cualquier parte, pero es posible que sean interrumpidos, dependiendo de la seguridad del entorno escogido. Consulta **Encuentros aleatorios** más adelante en este capítulo para saber más.

CONCLUSIÓN

La historia termina cuando los personajes llegan a la conclusión. Esta puede ser una escena en sí misma o el resumen de todo lo que pasa después de la escena final.

Cuando crees tú historia, vislumbra al menos tres posibles conclusiones en función del desenlace final: éxito, fracaso o éxito o fracaso parcial. Por ejemplo, los personajes pueden estar intentando impedir que un oscuro hechicero realice ciertos rituales malignos. Si tienen éxito, consiguen detener el ritual y matan al hechicero. Si fracasan, el hechicero completa el ritual y se escapa. En caso de éxito o fracaso parcial, el hechicero puede completar el ritual, pero acabar muerto, o los personajes pueden detener el ritual pero el hechicero consigue escapar.

ESTRUCTURA DE LA TRAMA

A diferencia de una novela, donde las escenas van transcurriendo en un orden predeterminado, la secuencia de escenas en una aventura se desarrolla durante el juego en función de las decisiones que toman los jugadores y su desenlace. Las **tramas reactivas** representan situaciones que obligan a los personajes a responder a una amenaza inmediata. Las **tramas proactivas** permiten a los jugadores establecer sus propios planes, a menudo arrancando en las semillas de aventuras previas.

Algunas tramas son sencillas, y la resolución de una escena lleva a la siguiente en una cadena progresiva. Otras pueden ser más complejas y dar lugar a elecciones. Aquí tienes algunos ejemplos de estructuras de la trama.

GUANTELETE

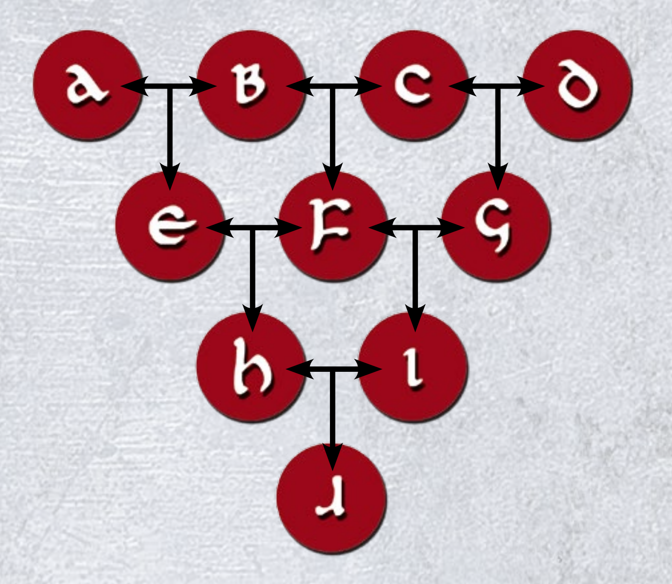
Esta es la estructura de trama más sencilla. Se trata de una secuencia progresiva de escenas consecutivas. Cuando los personajes empiezan la historia, pasan a la escena A, luego a la B, luego a la C y así sucesivamente hasta la conclusión, donde completan el objetivo. Las escenas de un guantelete pueden ser de descubrimiento o de obstáculo, pero los personajes deben completarlas todas en orden con escasas opciones de volver atrás.



El guantelete deja poco espacio de maniobra para la libre elección, de modo que, a menos que lo disimules muy bien, es posible que los jugadores se sientan excesivamente guiados. Una forma de mitigar esta forma de trama lineal es creando oportunidades de saltar una o dos escenas. Por ejemplo, descubrir un pasadizo secreto podría permitir a los personajes sortear un difícil obstáculo de combate.

POZO

La estructura de pozo es ideal para historias más complejas. Esta forma de trama tiene tres o cuatro «bandas», cada una con un número de escenas posibles que van acercando a los personajes a la conclusión. Los personajes pueden moverse de una escena a otra de la misma banda o hacia la banda inferior hasta alcanzar el final.

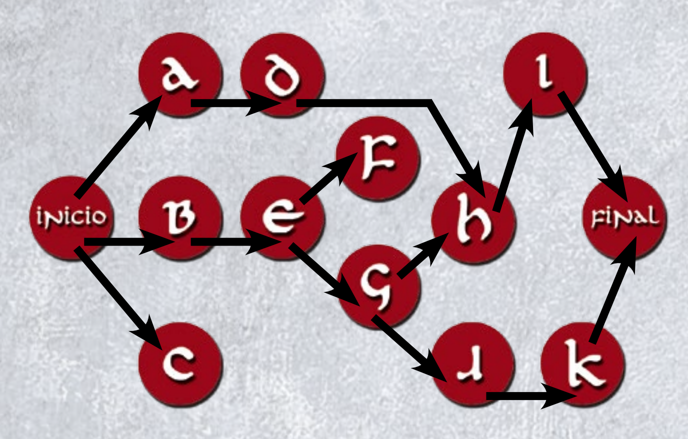


La ventaja de la estructura de pozo es que permite a los personajes una mayor libertad de movimiento a lo largo de la trama. La desventaja es que requiere preparar muchas escenas posibles, algunas de las cuales pueden quedarse en el tintero si los jugadores dan con una vía más directa hacia la conclusión.

RED

Esta estructura de trama es la más compleja. Las escenas se interconectan flexiblemente, de forma muy parecida a la estructura de pozo, pero pueden conducir a callejones sin salida o devolver a los personajes a escenas previas. El siguiente diagrama muestra una estructura de red simplificada.

Desde el principio, los personajes pueden ir a la escena A, B o C. Pasar por B, por ejemplo, lleva a C y luego a E. Cada una de estas sendas puede conducir en último término a F, pero eso es un callejón sin salida; proceder a G conduce a la siguiente parte de la aventura. Desde aquí, el grupo puede pasar a H o a J, y en última instancia a la conclusión.



Aventuras por nivel

El tipo de aventuras que crees dependerá del nivel del grupo.

Aventuras iniciales (nivel 0)

Las aventuras iniciales son las que preparan el camino para todo lo que está por venir. Considéralas como prólogos. Explican cómo se ha formado el grupo y se ha mantenido unido. La historia también da lugar a vías para el desarrollo de los personajes, determinando sus sendas de elección a medida que van aumentando de nivel.

Durante la aventura inicial, los jugadores aprenden las reglas básicas del juego. Hacia el final, todos deberían estar familiarizados con los distintos tipos de tiradas, comprender cómo funciona el combate y tener una noción básica de lo que pueden hacer los personajes. La aventura también debería permitir a los personajes jugadores encontrar y adquirir equipo que les ayude a sobrevivir a las aventuras de principiante.

Trama reactiva

La primera aventura debería empezar con los personajes reaccionando a una amenaza directa a sus vidas, su comunidad o sus seres amados. La trama permite a los personajes explorar que pasos deben dar para lidiar con la amenaza y la oportunidad de conformar el grupo.

Desarrollo de los personajes

La aventura debería dar lugar a oportunidades para que los jugadores se hagan una idea de qué se les da bien a sus personajes. Intenta incluir al menos un combate para que decidan quién está hecho para luchar, dos a lo sumo. También debería haber, al menos, un elemento mágico para dar una razón de ser a los personajes más orientados a la formación mágica. Otras oportunidades incluyen investigación, interpretación y exploración.

Ideas para historias

Aquí tienes algunas historias de ejemplo para tus aventuras iniciales:

- Los personajes viajan con una caravana que es atacada por unos bandidos y deben rescatar a un personaje importante que ha sido secuestrado por los criminales.
- Unas ratas gigantes están causando problemas en la ciudad natal de los personajes. Estos son reclutados para acabar con el nido, pero lo que descubren es que las ratas están huyendo de algo peor.
- Los personajes forman parte de una milicia enviada para reunir información acerca de una fuerza enemiga que avanza hacia su ciudad natal. Por el camino, pueden cobijarse en una torre en ruinas que no está tan vacía como parecía.

Aventuras de principiante (niveles 1-2)

Los personajes principiantes son más duros y variopintos que los iniciales, capaces de afrontar tramas más intrincadas y desafiantes. Las aventuras deberían reforzar los vínculos entre ellos. Durante la primera aventura de principiante, los personajes deberían aprender a usar las nuevas capacidades de sus personajes: el lanzamiento de conjuros para magos y sacerdotes, y las nuevas opciones tácticas para guerreros y pícaros. Cuando los personajes alcancen el nivel 2, los jugadores ya deberían estar bastante versados sobre el funcionamiento del juego.

Tramas reactivas y proactivas

Las aventuras de principiante deben ser sencillas y directas, con una duración de no más de un par de días de tiempo de juego. Es un buen momento para plantar semillas de historias futuras. Deja que los personajes oigan rumores acerca de inquietantes lugares que explorar, peligrosos monstruos que destruir y fabulosos tesoros que aguardan ser encontrados. También podrías introducir un villano recurrente que incordie al grupo a lo largo de la campaña. Así, animas al grupo a emprender aventuras de motu propio sin necesidad de arrastrarles hacia la trama.

Desarrollo de los personajes

Durante su período como principiantes, los personajes deberían ir mirando ya posibles sendas de experto que seguir en el futuro. Deja que los jugadores se familiaricen con los talentos de la senda de sus personajes y los conjuros de nivel 1. A continuación crea oportunidades de nivel 2 basada en cómo han jugado para que la elección sea más fácil. El grupo podría encontrar escritos mágicos que animasen a un mago a seguir estudiando para convertirse en bruja o hechicero, o una reliquia sagrada que guíe a los sacerdotes hacia sendas religiosas más específicas. Los luchadores podrían dar con una oportunidad de destruir a un poderoso enemigo mediante una mayor especialización, y los pícaros más contextos en los que desarrollar su astucia y sus habilidades. Si a los jugadores no se les ocurren sendas que seguir, moldea la historia para explicar la progresión de sus personajes.

Ideas para historias

Aquí tienes algunas historias de ejemplo para aventuras de principiante:

- Una plaga asola la ciudad natal de los personajes. Los sanadores y los suministros médicos no pueden llegar por el intenso acoso de los hombres bestia. Los personajes deben encontrar la guarida de los monstruos y destruirlos.
- Un patrón amigo de los personajes les envía a recuperar un objeto encantado a un castillo en ruinas situado en la frontera.

- Un insidioso culto está ejerciendo actividades malignas en un pequeño pueblo. Los personajes deben desenmascarar a los sectarios y detener el ritual que pretende liberar a un demonio en el mundo antes de que se complete el sortilegio.

Aventuras de experto (niveles 3-6)

Para cuando los jugadores escojan sus sendas de experto, ya deberían gozar de un profundo conocimiento de cómo funciona el juego y conocer bien a sus personajes. Ya están listos para dejar atrás el lugar donde empezaron y buscar la aventura más allá.

Al igual que con las aventuras de principiante, deberías plantar las semillas de lo que está por venir. Los éxitos y fracasos de estas expediciones pueden tener repercusiones de las que no se den cuenta hasta estadios más avanzados del juego. Cuando los personajes finalmente emprenden esas aventuras, los jugadores deberían comprobar que las elecciones que afrontaron anteriormente importan de cara al desarrollo del mundo.

Tramas proactivas

Es probable que los personajes jugadores emprendan expediciones por su cuenta llegados a este punto, siguiendo el hilo de rumores y semillas que hayas plantado en historias previas. Puede que se lancen a vencer a un terrible mal o lidiar con una amenaza a sus tierras. Quizá lo que buscan es fama, gloria, tesoros o algo más importante que ellos mismos.

Las sendas de experto también deberían anticipar sus objetivos personales. Antes de empezar con la primera aventura de este nivel, trabaja con los jugadores para identificar cualquiera de estos objetivos. A continuación ponlos frente a los objetivos narrativos de las historias que vas a dirigir. Cada aventura debería permitir que los personajes cumplan con uno o más de sus objetivos narrativos. Cuando los personajes terminen la última aventura de experto, ya deberían estar listos para emprender sus sendas de maestro.

Desarrollo de los personajes

Los personajes expertos adoptan unos estilos tácticos específicos, prefieren ciertas tradiciones o se desarrollan conforme a unos temas concretos. Deberías alentar y premiar tales enfoques, ya que guiarán las decisiones de cada personaje cuando llegue el momento de elegir una senda de maestro.

Ideas para historias

Aquí tienes algunas historias de ejemplo para aventuras de experto:

- Una fabulosa reliquia se perdió en un templo en ruinas hace mucho tiempo. Ahora, los no muertos y otros temibles monstruos acechan en el lugar.
- Dos tribus llevan guerreando desde hace generaciones. Después de que el caudillo de una de ellas fuese asesinado, se produce una escalada de violencia que amenaza con desbordarse a las tierras aledañas.
- Un viajero cuenta la historia de una ciudad fantástica que se encuentra en alguna parte de Desolación y proporciona a los personajes un mapa con su ubicación.

Aventuras de maestro (niveles 7-10)

Cuando los personajes eligen sus sendas de maestro, ya se cuentan entre las personas más poderosas de la región. Tienen una buena colección de conjuros, poderosas técnicas de combate y un abanico de talentos que les permiten superar prácticamente cualquier obstáculo. Pero todo gran poder conlleva una gran responsabilidad: los personajes tendrán que enfrentarse a peligrosos monstruos en escenarios mortíferos para detener amenazas que podrían sumir al Imperio, por no decir el mundo entero, en la oscuridad.

Aunque en el futuro habrá suplementos que expandan la escala de niveles más allá de 10, el tipo de historias que los jugadores jugarán con sus personajes no distarán mucho. Probablemente el grupo tenga una o más grandes misiones que acometer. Esta misión define lo que deben hacer los personajes jugadores, y sus aventuras deberían acercarles a este objetivo final.

Interludios

Cuando no estén en medio de una aventura, los personajes jugadores reanudan sus vidas normales. Trabajan, juegan, investigan, fabrican equipo y hacen todas las demás tareas normales del día a día.

Campañas

Las aventuras conforman una campaña de la misma manera que las escenas conforman la aventura. Cada aventura contribuye a la trama de la campaña, afectando los eventos de una a los de la siguiente. Crear campañas enriquece la experiencia de juego al permitir que los jugadores vean cómo sus éxitos y fracasos afectan al arco argumental. Las aventuras que desarrollan la trama de la campaña incrementan este impacto.

Dado que completar una aventura implica que el nivel del grupo aumenta en 1, la campaña normal se compone de once aventuras: una inicial, dos de principiante, cuatro de experto y otras cuatro de maestro. Al final de la campaña, el grupo ya debería de haber alcanzado el nivel 10.

Las campañas se crean de la misma manera que las aventuras individuales, pero a una escala mayor. Más allá de las guías anteriormente citadas sobre la estructura de la trama y la creación de escenas, deberías tener algunas cosas presentes.

Objetivo de la campaña

¿Qué deberían lograr los personajes al final de la campaña? El objetivo debería ser un elemento que ejerciese un duradero impacto en el juego: los personajes podrían tener que arrojar una peligrosa reliquia en el lago de Fuego del Infierno, matar a un gran dragón o derrotar

a la Dama Oscura antes de que las legiones de no muertos dominen el mundo.

Estructura en tres actos

Al igual que una escena tiene un principio, un nudo y un final, tu campaña se divide en tres actos principales. El primero establece el escenario y no debería prolongarse más allá de tres historias. El tercero conduce al clímax y la conclusión, y se compone de una o dos historias. Todas las historias que quedan entremedias constituyen el segundo acto, que aumenta las apuestas con una serie de victorias y contratiempos.

Una vez tengas montada la estructura, decide qué historias encajan mejor en los diversos actos y toma notas. ¿Qué debería pasar? ¿Cuáles son los obstáculos que deberían afrontar los personajes? ¿Cómo transita cada historia hacia la siguiente? Estas notas te ayudarán a crear el marco de la primera historia. También puedes elaborarlo por adelantado, esbozando detalles para las aventuras venideras, pero sin que nada sea definitivo. Los personajes jugadores pueden, y a menudo lo hacen, optar por derivas inesperadas que podrían obligarte a adaptar tus planes.

Viaje y exploración

La propia naturaleza de la historia será la que te dicte cuánta atención tendrás que prestar a los viajes. Si la trama se centra en una localización específica, puedes resumir lo que ocurre de camino hacia allí con unas pocas palabras. No obstante, si la historia va de exploración y descubrimiento, podrías pasar mucho tiempo describiendo con detalle lo que los personajes van encontrando en función de a dónde vayan.

Usar la percepción

Los personajes dependen de su Percepción para captar sonidos, hallar pistas o detectar adversarios ocultos.

Escuchar

Cuando un personaje trata de escuchar, puedes decirle lo que oye sin más o pedirle que haga una prueba de Percepción. Tratar de escuchar un sonido muy leve o tratar de enterarse de una conversación a través de una puerta cerrada podría imponer 1 desventaja.

Darse cuenta

Un personaje puede percatarse de un detalle mientras explora una zona. Por ejemplo, puede dar con unas huellas en el suelo, registrar una sección de pared en busca de un botón que abra un panel secreto, oír un ruido a través de una puerta cerrada o detectar una trampa. La prueba de Percepción es apropiada si el detalle es difícil de percibir. Puedes imponer 1 o más desventajas a la tirada, dependiendo del tamaño de la zona registrada o si algo está muy bien escondido en un entorno poco iluminado.

Si un personaje examina una zona específica, como el contenido de un ropero, la oscuridad bajo una cama o un armario, indica al jugador si hay algo reseñable allí. Aun así, si la zona contiene algo deliberadamente escondido, como una trampa, podrías pedir una prueba de Percepción.

Viajar

Un grupo de personajes puede viajar 5 kilómetros en una hora aproximadamente. Los personajes pueden reducir el tiempo de viaje si van a caballo o aligerando el paso, aunque se arriesgan a sufrir daño y quedar fatigados si mantienen el paso ligero durante demasiado tiempo (consulta **Velocidad** en el **Capítulo 2**).

El terreno incrementa el tiempo de viaje, tal como se muestra en la tabla de **Terreno y movimiento.** Solo tienes que multiplicar el tiempo que se requeriría para que el grupo recorriese 5 kilómetros por el multiplicador correspondiente al tipo de terreno. Para áreas que contengan distintos tipos de terreno, suma los multiplicadores entre sí. Por ejemplo, un grupo que se desplaza a paso normal necesitaría viajar 3 horas para recorrer 5 kilómetros de colinas boscosas (1,5+1,5 = 3).

Terreno y movimiento

Terreno	Multiplicador de tiempo
Bosque	x1,5
Colinas	x1,5
Desierto	x1,5
Llanuras, caminos	x1
Montañas	x3
Pantanos	x2

Clima

Es muy posible que los grupos en tránsito tengan que lidiar con las contingencias del clima. Al inicio de cada día de viaje, escoge la condición climatológica más apropiada o tira 3d6 y consulta la tabla de Clima para determinar el estado del día.

Los multiplicadores impuestos por las condiciones climatológicas son acumulativos con los impuestos por el terreno. Así, un grupo que viaje a través de montañas en medio de una densa nevada necesitará 4,5 horas para recorrer 5 kilómetros (3+1,5 = 4,5).

Clima

3d6	Clima	Multiplicador de tiempo
3	Fuerte tormenta	× 4 (ver texto)
4–5	Precipitaciones intensas	× 1.5
6–8	Frío inusual	× 1
9–12	Condiciones normales	× 1
13–15	Calor inusual	× 1
16–17	Precipitaciones	× 1.5
18	Tormenta	× 2

Condiciones normales

Son todas aquellas adecuadas a la estación del momento.



FRÍO O CALOR INUSUAL

Este resultado indica que las temperaturas sin superiores o inferiores de lo normal en esta parte del año, alrededor de 1d10 grados. Puedes hacer que las condiciones sean más extremas, posiblemente imponiendo los efectos de la exposición.

PRECIPITACIONES

Dependiendo del clima y la estación, puede caer lluvia, aguanieve, granizo o nieve durante buena parte de la jornada. Las precipitaciones suelen oscurecer parcialmente el terreno donde caen.

PRECIPITACIONES INTENSAS

Dependiendo del clima y la estación, puede caer intensamente lluvia, aguanieve, granizo o nieve durante buena parte de la jornada. Las precipitaciones intensas suelen oscurecer intensamente el terreno donde caen.

CONDICIONES DE VIAJE

Condiciones	Efecto
Navegante	3 ventajas
Llanuras	1 ventaja
Desierto	1 desventaja
Bosque	2 desventajas
Colinas	1 desventaja
Montañas	2 desventajas
Pantano	2 desventajas
Precipitaciones	1 desventaja
Tormenta	2 desventajas
Fuerte tormenta	3 desventajas

TORMENTA

Las tormentas atraviesan la zona, precedidas y seguidas normalmente por rachas de precipitaciones normales. Las condiciones tormentosas pueden ser breves y darse en momentos distintos del día. Las tormentas suelen oscurecer intensamente el terreno por donde pasan.

FUERTE TORMENTA

Una fuerte tormenta puede ser un huracán, una ventisca, un tornado o un fenómeno antinatural. Las fuertes tormentas suelen oscurecer intensamente el terreno por donde pasan y devastan el paisaje, derribando árboles, destruyendo edificios o cubriéndolo todo bajo 30 centímetros de nieve. El viaje en estas condiciones no suele ser posible; si se intenta, multiplica el tiempo de viaje por 4.

PERDERSE

A menos que los personajes vayan por un camino, usen un mapa o contraten a un guía, hay una probabilidad de que se pierdan durante el viaje. Al inicio de cada día, tira en secreto 1d20. Si el resultado es 10 o más, los personajes cogen la dirección correcta. De lo contrario, se despistan y van en la dirección que tú decidas, perdiéndose de paso.

Pueden aplicarse ventajas y desventajas a la tirada en función de las condiciones dominantes, tal como se muestra en la tabla de **Condiciones de viaje**. Los efectos son acumulativos, de modo que, por ejemplo, recorrer unas colinas boscosas bajo la lluvia impondría 4 desventajas.

«Navegante» se refiere a un personaje con la capacidad de dar con el camino correcto, como las profesiones de navegación o guía.

ENCUENTROS ALEATORIOS

Viajar lejos de la civilización puede ser peligroso. Mientras viaje o descanse en entornos salvajes, el grupo puede toparse con un peligro en potencia. La tabla de **Frecuencia de encuentros** muestra cuán a menudo deberías comprobar la posibilidad de tales encuentros dependiendo del nivel de amenaza de la localización actual de los personajes.

- **Extremo:** unas ruinas embrujadas o un complejo subterráneo lleno de enemigos.
- **Importante:** en un radio de 1 kilómetro de un lugar de peligro extremo.
- **Moderado:** entorno salvaje capaz de sustentar a seres vivos.
- **Menor:** un yermo.

Los grupos que viajan por ciudad, pueblo u otro entorno civilizado no suelen tener riesgo de encuentros aleatorios.

FRECUENCIA DE ENCUENTROS

Nivel de amenaza	Comprobación
Extremo	Cada hora
Importante	Una vez cada 4 horas
Moderado	Una vez cada 8 horas
Menor	Una vez por día y otra por noche

Para cada intervalo de tiempo, consulta la Tabla de Encuentros para ver qué sucede. Elige la columna apropiada para el Nivel de amenaza y tira un d20 para obtener el resultado.

ENCUENTROS

—Nivel de amenaza—				
Menor	**Moderado**	**Importante**	**Extremo**	**Encuentro**
20	20	—	—	Solícito
18–19	18–19	20	—	Inofensivo
14–17	14–17	18–19	19–20	Entorno
6–13	8–13	14–17	17–18	Nada
2–5	4–7	8–13	13–16	Combate fácil
1	2–3	4–7	7–12	Combate normal
—	1	2–3	3–6	Combate desafiante
—	—	1	1–2	Combate difícil

SOLÍCITO

Una persona o grupo de personas ofrece su ayuda, como información, curación, comida y agua o alojamiento. Ejemplos: peregrinos, un caballero errante, una caravana, un grupo de mercaderes o nómadas.

INOFENSIVO

Los personajes divisan a una criatura o grupo de criaturas a cierta distancia por delante. Las criaturas pueden ser peligrosas o no, pero están demasiado lejos del grupo para suponer una amenaza.

Como alternativa, los personajes se topan con un lugar interesante e inofensivo, como un edificio en ruinas, los restos de un antiguo campo de batalla, una estatua derribada o un monumento olvidado.

ENTORNO

Algo cambia en el entorno inmediato de los personajes. El acontecimiento no es peligroso, pero puede elevar la tensión o crear atmósfera. Ejemplos: un viento frío a través de los árboles, truenos, una niebla creciente, un escalofriante grito en la distancia, extraños golpes, lluvia o nieve o cualquier cosa que encaje en el contexto.

ENCUENTROS DE COMBATE

Un encuentro de combate implica criaturas hostiles dispuestas a atacar al grupo. La mayoría de los encuentros de combate están planificados, pero si el encuentro aleatorio resulta ser uno, puedes crear rápidamente una amenaza adecuada consultando la tabla de dificultad de encuentros pertinente al nivel del grupo.

COMBATE

Muchas situaciones del juego sitúan a los personajes en combates con criaturas peligrosas. El combate puede ser el resultado de un encuentro aleatorio o de un evento planificado, o quizá son los personajes los que han decidido llevar la lucha al enemigo.

DIFICULTAD DEL COMBATE

Un encuentro de combate tiene cuatro categorías de peligro: fácil, medio, desafiante y difícil. Un combate fácil no debería lastrar demasiado al grupo, mientras que uno difícil podría acabar con más de un personaje muerto.

La categoría de peligro determina la Dificultad total de las criaturas hostiles presentes en el encuentro, tal como se muestra en las siguientes tablas. El encuentro se rellena escogiendo las criaturas apropiadas y sumando sus respectivas Dificultades hasta el máximo recomendado por la categoría de peligro. La tabla también indica la Dificultad máxima de cualquier criatura individual presente en el encuentro. Puedes exceder este valor, pero ten cuidado; emplear una Dificultad más alta puede resultar letal.

Consulta la tabla **Dificultad diaria**, más arriba en este capítulo, para tener una idea de cuántos encuentros de combate de diversas dificultades son apropiados para el grupo.

AJUSTAR LA DIFICULTAD DEL ENCUENTRO

Estas tablas contemplan un grupo de tres a cinco personajes jugadores. Si tu grupo es más pequeño, reduce a la mitad los valores de Dificultad. Para grupos mayores de cinco, auméntalos por 1,5 o por 2 en el caso de grupos verdaderamente numerosos.

JUGAR CON LOS NÚMEROS

Los totales de Dificultad de estas tablas no son más que guías generales. Puedes tener que ajustarlos al alza o a la baja, dependiendo de la composición de tu grupo y cualquier recurso especial que tenga a su disposición

DIFICULTAD DEL ENCUENTRO

Grupo	—Peligro—				Dif. Criatura máx.
	Fácil	Normal	Desafiante	Difícil	
Inicial	3 o menos	4–15	16–30	31 o más	25
Principiante	10 o menos	11–30	31–50	51 o más	100
Experto	30 o menos	31–50	51–125	126 o más	250
Maestro	50 o menos	51–125	126–200	201 o más	Ninguna

(como reliquias o poderosos objetos encantados).

SUPERAR EN NÚMERO AL GRUPO

Si el número de criaturas hostiles es el doble que el de personajes del grupo (redondeado a la baja), el peligro se incrementa en un paso. Por ejemplo, un encuentro en teoría fácil entre diez criaturas y un grupo de cuatro personajes pasaría a ser un encuentro normal. Cada vez que la oposición se duplique, aumenta el peligro del encuentro en un paso. Para grupos de veinte o más personajes, considera crear multitudes, tal como se describe en el **Capítulo 10**.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Un encuentro fácil para unos personajes principiantes puede tener una Dificultad de hasta 40. Puedes emplear cualquier combinación de criaturas que hagan un total de Dificultad de 40, aunque, si el número de estas supera al de personajes del grupo, el peligro se incrementa en un paso. Así, un grupo de cuatro criaturas de Dificultad 10 sería un encuentro fácil, mientras que un grupo de ocho criaturas de Dificultad 5 sería un encuentro normal, a pesar de que el total de Dificultad siga siendo 40 o menos.

Si querías crear un encuentro de dificultad desafiante para personajes principiantes, el total de Dificultad oscilaría entre 76 y 150, sin que ninguna criatura individual sea de más de 50. Así, podrías tener un encuentro de tres criaturas de Dificultad 25 o con una de Dificultad 50 y otra de Dificultad 25.

CAMPOS DE BATALLA

Se entiende por campo de batalla el espacio donde se producen todos los combates. Puede ser el interior de un templo abandonado o las laderas del monte Terror, en los legendarios Pasos Incontables, sobre las capas de hielo que flotan sobre las oscuras aguas de bahía Sangrienta y en cualquier otro sitio donde se desate la lucha. Un campo de batalla puede contar con algunas características notables o tratarse de un entorno complejo igual de peligroso que las criaturas a las que se enfrentan los personajes.

ELEMENTOS DEL CAMPO DE BATALLA

Los campos de batalla complejos hacen que los combates resulten más desafiantes, pero también más emocionantes. La introducción de elementos del campo de batalla proporciona a los personajes jugadores nuevas opciones tácticas y les permite abordar el juego de distintas maneras. Pero cuidado con añadir demasiados elementos, ya que pueden ralentizar el ritmo de juego. Los enfrentamientos sencillos no deberían tener más de un elemento. Para batallas más amplias, tres o cuatro sería un buen límite.

- **Terreno oscurecido:** la visibilidad reducida debido a precipitaciones, sombras, oscuridad, follaje y otros factores puede volver el combate más desafiante, imponiendo desventajas a las tiradas de ataque contra criaturas en áreas oscurecidas. El terreno oscurecido también da lugar a oportunidades para que los personajes y sus enemigos puedan esconderse.
- **Obstáculos:** objetos grandes, como puertas, columnas, altares e ídolos pueden bloquear la línea de visión y proporcionar un abanico de niveles de cobertura para uno o ambos bandos.
- **Terreno complicado:** escombros, maleza, tramos de escaleras, superficies deslizantes y entornos estrechos complican el movimiento en el campo de batalla, obligando a los combatientes a buscar áreas más despejadas para maniobrar más fácilmente.
- **Terreno desafiante:** algunos terrenos requieren superar con éxito una prueba para poder atravesarlos con seguridad, además de hacer que los combates sean más emocionantes. Por ejemplo, la batalla podría desencadenarse mientras el grupo está escalando la pared de un acantilado; el peligro añadido implica que el personaje podría caer y morir en cualquier momento.
- **Peligros y trampas:** puedes convertir una batalla normal en una memorable añadiendo elementos peligrosos como esporas explosivas, trampas ocultas, campos de energía mágica, zonas de teleportación y cualquier cosa que se te ocurra. Consulta **Trampas**, más adelante en este capítulo, para obtener algunas ideas.
- **Elementos interactivos:** puedes crear oportunidades para que los personajes jugadores improvisen durante el combate, añadiendo formas de interactuar con el entorno del campo de batalla. Por ejemplo, una araña de luces de la que balancearse, cuerdas por las que escalar, barandillas por las que deslizarse, mobiliario que tumbar y destrozar, y escaleras como escenario de intensos combates con espada.

CRIATURAS INCAPACITADAS Y DERRIBADAS

Cuando en el campo de batalla una criatura quede incapacitada o derribada, se queda dónde está. Otras criaturas pueden atravesar su espacio, que se considera terreno complicado hasta que la criatura se levanta o es apartada.

En general, las criaturas deberían ignorar a los personajes incapacitados durante el combate a menos que la descripción de la criatura establezca lo contrario. Un

ogro, por ejemplo, se tomará una ronda para devorar a una criatura incapacitada si puede.

POSICIONES INICIALES

Tras describir el campo de batalla, determinas las posiciones iniciales de todos los combatientes en función de lo que estuvieran haciendo antes de que se iniciasen las hostilidades. Los personajes determinan las posiciones de sus personajes y tú las de las criaturas enemigas.

La distancia inicial entre el grupo y sus adversarios depende de dónde tenga lugar el combate. En interiores, es posible que los combatientes no sean conscientes de la mutua presencia hasta encontrarse a media o corta distancia. En un banco de niebla, un bosque u otros entornos que limitan la visión, los personajes pueden encontrarse a media distancia de sus oponentes. En entornos abiertos, la larga, incluso extrema, distancia puede ser la más apropiada.

Antes de que dé comienzo la primera ronda de combate, determina si alguno de los bandos es sorprendido. Los combatientes suelen ser conscientes de los enemigos, pero algunas circunstancias pueden incrementar la posibilidad de sorpresa, como la distancia entre ambos bandos, si alguna criatura o personaje está escondido o si los elementos del campo de batalla limitan la visión o merman los sentidos.

USO DE MINIATURAS Y MAPAS

Puedes desarrollar las escenas de combate de *La sombra del Rey Demonio* en el ámbito de la imaginación, sin mapas u otras formas de representar a los combatientes. Sin embargo, para muchos grupos las referencias visuales son útiles para ayudarles a tener presente la situación de cada cual en relación a sus oponentes. Accesorios como mapas de batalla y miniaturas o fichas ayudan a despejar la confusión, pero al precio de que el juego se ralentiza. Por esta razón, te recomendamos que uses estos accesorios solo si es necesario. Una gran batalla llena de combatientes se beneficiaría mucho de estas ayudas visuales, pero una escaramuza entre unas cuantas criaturas probablemente no requiera más que un mapa de referencia esbozado en una hoja de papel.

Si esbozas a *grosso modo* el campo de batalla en un trozo de papel, la precisión no es tan importante, ya que el mapa solo sirve para dar una idea general del contexto. Puedes dibujarlo a la escala que prefieras, o incluso ignorar la escala. No obstante, si usas miniaturas o fichas, lo mejor es emplear la escala que corresponda al espacio y la Velocidad de los combatientes. El mapa de batalla típico emplea la correspondencia 2,5 centímetros = 1 metro; si se trata de una rejilla de cuadros o hexágonos, cada espacio representa 1 metro. Un personaje típico ocupa 2,5 centímetros cuadrados en el mapa y se desplaza otros 2,5 centímetros por metro recorrido.

REGLA OPCIONAL: RODEAR

Puedes permitir que las criaturas que colaboren intenten rodear a un adversario. Cada criatura implicada en esta maniobra aplica 1 ventaja a su tirada de ataque. Esta regla funciona mejor si usas miniaturas. Se considera que un objetivo está rodeado si se encuentra al alcance de un número de criaturas hostiles equivalente a su Tamaño +1. Por ejemplo, bastarán 2 enemigos para rodear a una criatura de Tamaño 1.

EFECTOS DE ÁREA

Los efectos de área se originan en puntos del campo de batalla. Determinar el punto de origen de un efecto de área depende de cómo se presenta la batalla.

- **Sin rejilla:** si estás desarrollando el combate sobre un mapa sin rejilla, puedes determinar cualquier punto dentro del alcance como origen. Mide o calcula aproximadamente el área de efecto desde el punto. Considera a cualquier miniatura o ficha que se encuentre al menos a medio camino dentro del área como afectada. Como DJ, tú tienes la última decisión cuando las cosas no estén muy claras, pero siempre es mejor errar en favor de los jugadores.
- **Rejilla de cuadrículas:** el punto de origen siempre es la intersección de dos líneas de la rejilla dentro del alcance. Para determinar el radio de una esfera, círculo o cilindro, tienes dos opciones. Si quieres una representación más realista, considera las diagonales desde el punto de origen como medio metro por cada cuadrícula. De lo contrario, simplemente cuenta las diagonales como 1 metro para crear un «círculo cuadrado» que es ligeramente más grande, pero más fácil de usar.
- **Rejilla de hexágonos:** escoge cualquier intersección entre tres líneas dentro del alcance como punto de origen y cuenta tantos hexágonos desde ahí como número de metros En el caso de cubos, el área debería ser aproximadamente cuadrada y centrada en ese punto; recorta alrededor de los hexágonos tanto como sea necesario en vez de seguir su contorno.

RONDAS, TURNOS Y ACCIONES

Cada vez que salten las hostilidades entre los personajes y sus enemigos, el juego pasa de narrativa libre a rondas, durante las cuales cada combatiente tiene la oportunidad de actuar. Esta estructura asegura que cada jugador y oponente puedan contribuir al desenlace de la escena.

Como se describe en el **Capítulo 2**, una ronda de combate consta de tres partes: turnos rápidos, turnos lentos y final de ronda. A menos que las reglas establezcan lo contrario, las criaturas que controlas siempre actúan después de los personajes jugadores durante cada turno rápido y lento. Cada criatura que controlas debe completar su turno antes de que pueda actuar la siguiente. Algunas criaturas pueden actuar varios turnos de una misma ronda, tal como se especifica en sus cuadros estadísticos.

Las criaturas que controlas pueden usar turnos rápidos o lentos, en función de la situación de combate. Las criaturas más simples, como animales, constructos y no muertos, suelen optar por los turnos rápidos para tratar de reducir a sus oponentes lo antes posible. Usan turnos lentos solo si necesitan moverse hasta la distancia de combate. Los

oponentes más inteligentes pueden usar turnos lentos más a menudo para preparar ataques más ventajosos.

ACTIVIDADES IMPROVISADAS

La naturaleza libre del juego incentiva la creatividad de los jugadores, de modo que es posible que traten de llevar a cabo actividades durante el combate que no están contempladas en las reglas. Que no cunda el pánico. Lo más probable es que esas actividades se parezcan mucho a otras que sí están contempladas en las reglas.

Primero piensa en lo que intentan hacer. ¿Puedes imaginarte al personaje haciendo eso varias veces en una ronda? En tal caso, se trata de una actividad menor. Si no, requiere el uso de una acción. Dañar a una criatura de cualquier manera también requiere una acción.

Si la actividad es algo que puede llevarse a cabo razonablemente en un espacio de 10 segundos, entonces probablemente pueda darse en un solo turno, con una acción. Si la actividad es complicada o se compone de varios pasos, puedes dividirla en varias acciones o permitir a los jugadores que la resuelvan con una sola acción mediante una prueba o una tirada de ataque con 1 o más desventajas.

ATAQUES IMPROVISADOS

Los personajes pueden describir ataques poco habituales o improvisados. La mayoría de las veces estas descripciones solo añaden un componente narrativo; el combate es abstracto y las reglas abarcan la mayoría de situaciones peculiares que cualquier personaje podría intentar sin tener que hacer nada especial. Solo tienes que decidir si el jugador quiere atacar para provocar algo más que daño. Aquí tienes algunos consejos para decidir sobre situaciones de este estilo.

DAÑO ADICIONAL

Por lo general, para incrementar el daño normal de un ataque hace falta un talento. Si un jugador describe un ataque que podría causar daño adicional, y no tiene ningún talento que pudiera reflejar tal situación, podrías permitir esa tirada de ataque con 1 desventaja. En caso de éxito, el personaje trata un 1 en la tirada de daño como si fuese un 2.

ATACAR A VARIOS OBJETIVOS

Al igual que con el daño adicional, los ataques múltiples suelen requerir de algún talento para llevarse a cabo. Pero en algunas situaciones permitir tal intento puede ser apropiado: un mago armado con un bastón intenta empujar a dos bandidos; un enano realiza un barrido con su martillo de guerra o un orco patea una mesa contra un grupo de trasgos. Cuando un jugador describa un ataque que pueda afectar a varios objetivos y decidas que es posible, haz que el jugador realice la tirada de ataque con 2 desventajas por cada objetivo más allá del primero.

También debes decidir qué atributo o característica está siendo atacado. Por ejemplo, el mago del anterior ejemplo puede atacar la Fuerza de cada bandido; el enano pone a prueba la Defensa de sus enemigos y la patada a la mesa del orco va contra la Agilidad de los trasgos.

IMPONER AFLICCIONES

Un jugador puede describir un ataque que merme al objetivo de alguna manera. Puedes determinar que esto es posible, imponiendo una aflicción en caso de éxito. Las aflicciones no deberían ser tan graves como para impedir a la criatura llevar a cabo acciones. Por ejemplo, las aflicciones ralentizado y atemorizado conllevan desventajas pero permiten a la criatura actuar con normalidad, de modo que son más que razonables, en contraste con aturdido, que impide hacer cualquier acción y es demasiado severa para un ataque.

Si determinas que el ataque propuesto es razonablemente posible, puedes permitir la imposición de una aflicción acorde. Si el efecto propuesto es un añadido a causar daño, el ataque sufre 2 desventajas.

Por ejemplo, Kyle declara que su arquero trasgo quiere clavar la capa del caballero enemigo a una pared cercana con una flecha. El DJ determina que es posible y Kyle hace una tirada de ataque de Agilidad con 1 desventaja porque el efecto sustituye al daño. Kyle tiene éxito en la tirada de ataque. El DJ interpreta el resultado estableciendo que el caballero queda ralentizado hasta el final de la ronda debido a que la capa está enganchada.

Finalizar el combate

El combate finaliza cuando uno de los bandos derrota al otro. La derrota se produce cuando un bando huye, se rinde o es eliminado por completo.

Solo las criaturas descerebradas se sacrificarían sin una buena razón. Cuando se enfrentan a una oposición muy superior o a una derrota clara, los enemigos suelen rendirse o huir.

Huir

Las criaturas arriesgan el pellejo cuando la causa lo merece, el temor a las consecuencias supera al de la misma muerte o no les queda más alternativa. De lo contrario, huyen si la batalla se pone fea y hay un camino despejado para la retirada.

Si no estás seguro de si los enemigos deberían retirarse, puedes hacerles pruebas de Voluntad. Todas las criaturas que fallen la suya, quedarán atemorizadas durante 1 ronda. Si ya lo estaban, en su siguiente turno deberán usar una acción para huir por el camino más seguro. Si no les es posible huir, se rinden.

Rendirse

Las criaturas se rinden cuando no ven oportunidad de victoria, la huida no es una opción y creen que tienen una oportunidad si son capturadas. La criatura que se rinde suelta las armas y no se mueve o usa acciones hasta que la atan o le den oportunidad de escapar. Obedece las órdenes de sus captores a menos que eso suponga un peligro para su integridad, la de sus seres queridos o su propiedad. Si recibiera órdenes en ese sentido, la criatura es libre de actuar como lo considere oportuno.

Personajes jugadores

El conjunto de los personajes creados por tus jugadores ocupan el centro del juego. Sus esfuerzos, sus triunfos y sus derrotas hacen avanzar la historia través de las partidas y van conformando el arco argumental.

Creación de los personajes

Si bien no es necesario que estés presente durante la creación de los personajes, que sí estés es una ayuda. No solo puedes echar una mano a tu grupo a crear sus personajes, sino que también puedes reunir importante información sobre sus intereses y el tipo de historias que quieren contar. Aunque no hayas participado, deberías revisar los personajes antes de que dé comienzo el juego para familiarizarte con sus capacidades. Asegúrate de anotar dos o tres detalles importantes de cada personaje, como su procedencia, sus amigos y rivales, familiares, experiencias pasadas y cualquier cosa que pueda servirte a personalizar las aventuras para el grupo.

Niveles iniciales

En el juego se da por sentado que los personajes empiezan en el nivel 0. Esto les da a los jugadores la posibilidad de ir familiarizándose con las reglas y el mundo, y les permite decidir el desarrollo futuro de sus personajes en función de lo que ha pasado en la aventura inicial. Este enfoque funciona bien con jugadores nuevos y ocasionales, pero puede ser poco satisfactorio para grupos más experimentados que están desenado entrar en materia enseguida.

Si decides comenzar a jugar con un nivel de personajes superior a 0, lo mejor sería que empezases en los puntos donde los jugadores deben elegir una senda: los niveles 1, 3 y 7. Esto da a los jugadores la oportunidad de experimentar la gama completa de niveles para una senda determinada y guía el desarrollo futuro de los personajes de manera satisfactoria.

En partidas de niveles superiores, los jugadores y tú deberíais pasar más tiempo estableciendo los detalles de cómo se formó el grupo y qué han hecho los personajes hasta el momento. Trata de establecer al menos un evento importante para cada miembro del grupo y proporciona a cada jugador un gancho para desarrollar la historia. No es necesario un relato completo de lo que ha pasado en cada nivel; basta con lo justo para que cada uno tenga su sitio en el grupo y un motivo para estar juntos.

Abandono de personajes

De vez en cuando, algunos personajes abandonan la historia por diversas razones. Algunos pueden tener objetivos que no compaginan con el resto del grupo. Otros pueden estar abrumados por la locura o los retazos de una plaga que les imposibilita seguir adelante. A veces, algún jugador sencillamente desea probar algo distinto.

El abandono de un personaje puede ser bueno para el juego, sobre todo si añade interés a la historia. Su salida no tiene por qué ser permanente, sino que puede convertirse en un personaje secundario bajo tu control. En este papel, el ex personaje jugador puede seguir interactuando con el grupo, quizá como aliado ocasional, fuente de información, una visita obligada cuando los personajes vuelven a la zona o un temible rival que trama contra el grupo.

Muerte de personajes

Los personajes de *La sombra del Rey Demonio* pueden y deberían morir. La muerte es el precio que aceptan pagar por explorar el mundo. Una sucesión de malas tiradas, una exploración incauta o un acto impulsivo pueden provocar un rápido y definitivo fin para los personajes. Los personajes jugadores muertos pueden volver a la vida, pero la capacidad para tal cosa está solo al alcance de aquellos que alcanzan los niveles más altos de este libro. Por esta razón, la muerte suele significar el fin de la historia de un personaje, pero también el comienzo del viaje para otro.

Dado que eres el abogado de los jugadores, eres el primer interesado en limitar la frecuencia de las muertes entre sus

personajes en el juego. La erradicación completa del grupo es una posibilidad que se materializará en alguna que otra ocasión, pero si se convierte en una costumbre los jugadores acabarán viéndote como un adversario. Si tus personajes no dejan de morir horriblemente, puede que te interese reducir el nivel de desafío de sus encuentros.

A veces, un personaje simplemente tiene una mala racha de suerte. En tales casos no hay nada de malo en ser laxos con los números, quizá incapacitando al personaje en vez de aceptando el letal desenlace. Por otro lado, un personaje muerto puede volver a la vida mediante la intercesión de un ser poderoso, si bien tal extremo suele requerir un extraordinario gasto o deber un favor a un benefactor, o quizá endosar al personaje un secreto oscuro. Y siempre te queda dejarlo morir sin más. Las muertes violentas casan muy bien con el sombrío tono de este juego.

Introducir nuevos personajes

Ya sea porque un nuevo jugador quiere unirse al grupo o porque uno ya presente desea crear un personaje nuevo para sustituir a otro que ha muerto o abandonado la historia, debes introducir al nuevo lo más rápidamente que puedas. No hagas esperar al jugador. Esperar mirando desde la barrera a que te den la oportunidad de contribuir no es divertido para nadie. Si es necesario que retuerzas un poco la historia para facilitar la entrada del nuevo personaje, no dudes; hazlo. Aquí tienes algunas sugerencias.

Apoteosis del personaje secundario

La forma más fácil de introducir un nuevo personaje es que adopte la identidad de uno secundario ya existente. Puede ser un compañero o alguien contratado, alguien a quien los personajes conocieron en una ciudad o una persona que rescataron de algún peligro.

En busca de los personajes

El nuevo personaje ha estado buscando al grupo y por fin da con él. Puede que haya oído hablar de sus logros y quiera compartir la gloria. Quizá el nuevo personaje tenga malas noticias o una advertencia que darles. También puede tratarse de un viejo amigo del pasado o algún familiar de uno de los integrantes del grupo.

Encuentro fortuito

El nuevo personaje se topa con el grupo. Puede que haya escapado recientemente de una situación peligrosa y necesite la ayuda del grupo. Quizá ha emprendido una misión similar y desee unir fuerzas de cara a un objetivo común.

Rasgos físicos

d20	Rasgo	d20	Rasgo
1	Mal olor	11	Feo
2	Aspecto desaliñado	12	Buena ropa
3	Arrugado	13	Descalzo
4	Boca con forma extraña	14	Perfumado
5	Extraña coloración	15	Enfermo
6	Mucho pelo	16	Mal aliento
7	Poco pelo	17	Quiste impropio
8	Cojera notable	18	Pecas
9	Cicatriz fea	19	Tatuaje
10	Atractivo	20	Falta una parte del cuerpo

Motivaciones

d20	Motivación	d20	Motivación
1	Aventura	11	Amor
2	Expiación	12	Magia
3	Caos	13	Orden
4	Gloria	14	Paz
5	Bien	15	Poder
6	Inmortalidad	16	Salvación
7	Mejora	17	Seguridad
8	Justicia	18	Validación
9	Conocimiento	19	Venganza
10	Libertad	20	Riqueza

Personajes secundarios

Como DJ, controlas y representar a todas las personas y criaturas con las que se encuentran los personajes jugadores, ya sea interactuando o luchando. Mantener en orden tal elenco de personajes secundarios puede ser todo un desafío. La forma más fácil de lidiar con esta situación es dividiendo a los personajes en tres grupos: importantes, menores y de trasfondo.

Personajes importantes

Estos personajes desempeñan un papel significativo en la historia. Pueden ser villanos y sus subordinados, compañeros temporales, patrones y empleadores, contactos fiables para los personajes jugadores o cualquier otro que consideres de cierta relevancia. Dado que los personajes importantes tienen un peso en la historia, son los que más detalle requieren.

Nombre

Estos personajes merecen un nombre en condiciones. Puedes encontrar ejemplos de nombres por linaje en el **Capítulo 2**.

Rasgos de personalidad

d20	Rasgo	d20	Rasgo
1	Loco	11	Calmado
2	Malvado	12	Razonable
3	Cruel	13	Generoso
4	Chillón	14	Honesto
5	Vulgar	15	Noble
6	Innoble	16	Refinado
7	Maquinador	17	Callado
8	Avaricioso	18	Benevolente
9	Errático	19	Virtuoso
10	Nervioso	20	Centrado

Trasfondo

Las historias y personalidades de los personajes importantes tienen su relevancia en tanto en cuanto cómo interaccionan con los personajes jugadores. Por cada personaje de este tipo, idea al menos un acontecimiento importante de su pasado. Asimismo, elige una o dos profesiones que tengan sentido con el papel del personaje en la historia.

Rasgo físico

Todo el mundo tiene un rasgo físico distintivo, incluso si consiste precisamente en la ausencia de rasgos distintivos. Los rasgos físicos hacen que los PJ lo recuerden y debería ser una de las primeras cosas de las que se percaten. Puedes agregar otros rasgos, pero el primero es el que más destaca. Puedes usar la tabla de **Rasgos físicos** para generar rasgos rápidamente o a modo de inspiración para crear los tuyos.

Motivación

Todo el mundo quiere algo. ¿Qué motiva a este personaje, la riqueza, la gloria, la fama, la seguridad u otra cosa? Tener clara la motivación al principio dará lugar a una representación realista cuando tenga la oportunidad de hacerse con ello o cuando corra el riesgo de perderlo.

Rasgo de personalidad

A continuación, dale al personaje un rasgo de personalidad que puedas utilizar cuando lo representes. Puedes aprovecharlo o no, según decidas, pero un rasgo de personalidad distintivo ayuda mucho a dar vida al personaje.

Otros detalles

Cuantos más detalles aportes a tus personajes, más vivos estarán. No obstante, deberías sopesar el esfuerzo que esto supone en relación a su peso específico en la historia. Un patrón que esté fuera de la escena la mayor parte del tiempo probablemente no necesite mucho detalle. Un villano que acosará a los personajes durante toda una campaña necesita una historia completa, una personalidad bien cimentada y una serie de objetivos y planes específicos, como mínimo.

Si tienes en mente una confrontación final entre el grupo y este personaje, o si les acompañará en sus aventuras, tienes que generar unas estadísticas de juego detalladas. Puedes crear un personaje desde cero o usar una plantilla (ver **Personalizar criaturas**, en el **Capítulo 10**).

Personajes menores

Estos personajes desempeñan papeles anecdóticos en la historia. Los representas en una o dos escenas y luego avanzas. Pueden ser informantes, oponentes menores, personajes importantes de historias previas, familiares de algún personaje jugador o individuos contratados para una tarea concreta.

Los personajes mejores no requieren del mismo grado de atención y detalle que los importantes. Normalmente, basta con anotar su nombre, profesión y la razón de su relativa relevancia, así como algún rasgo notable de su carácter.

No suele ser necesario contar con unas estadísticas completas. Puedes crear uno rápidamente asignando un papel; consulta **Personalizar criaturas** en el **Capítulo 10**.

Personajes de trasfondo

Todos los que no entren en los apartados anteriores se consideran personajes de trasfondo. En realidad son poco más que el decorado. Puedes describir lo que hacen grupalmente (una muchedumbre reunida en la plaza del pueblo, los estibadores de los muelles, una banda de ladrones tendiendo una emboscada), pero no tienen nombres, historias o trasfondos propios. Solo existen para añadir textura a las escenas o para representar obstáculos.

Los personajes de trasfondo no requieren más que de una ligera descripción.

Interpretar a los personajes secundarios

Deberías representar a los personajes secundarios como lo harías con cualquiera de tu creación. Destaca un elemento que lo distinga. Si tiene un tic facial, podrías adoptarlo mientras lo representas. Si habla en susurros, hazlo tú. Un personaje arrogante debería hacer alardes, realizar comentarios despectivos y hacer cumplidos con la boca pequeña a los PJ. Uno cobarde podría encogerse, ser excesivamente suspicaz y mostrarse muy reacio a asumir riesgos.

Por encima de todo, sé consistente. La gente puede cambiar, pero difícilmente tanto como para que sus personalidades sean irreconocibles.

La sombra del Rey Demonio

El mundo del juego se encuentra en crisis, una crisis creada por el Rey Demonio. Como malévola y eterna fuerza de la entropía, solo existe para devorar universos y consumir las almas que los habitan. A pesar de tratarse de una entidad de inconmensurable poder, el Rey Demonio no es capaz de atravesar los límites que separan del Vacío del universo; todavía no, al menos. Sin embargo, de vez en cuando surgen grietas y fisuras en la barrera que permiten que su mal se cuele.

Cuando la atención del Rey Demonio se centra en un universo concreto y sus hordas empiezan a introducirse en él, su influencia va empapando el mundo desde el Vacío como una negra mancha. La sombra del Rey Demonio desestabiliza el orden cósmico, debilitando y, a la larga, destruyendo la barrera que lo mantiene a raya.

La influencia de la sombra puede ser local, regional o global. Si toca a un ser de inmenso poder mágico, su magia puede comportarse de forma extraña e inesperada. Si cayese sobre las Puertas del Inframundo, estas podrían quedar selladas y las almas de los muertos no podrían abandonar sus cuerpos.

Usar la sombra

La sombra del Rey Demonio es un elemento opcional que puede potenciar el tono de aprensión y terror de tu juego. Puede acechar durante toda la campaña o consistir en un elemento inestable que cambia innumerables veces. Puede tratarse de la crisis principal de tus historias o una

LA SOMBRA DEL REY DEMONIO

d20	Efecto	d20	Efecto
1	Sol negro	11	Locura contagiosa
2	Floración	12	Infestación
3	Organización corrompida	13	Invasores
4	Maldición de los hombres bestia	14	Estrella amenazante
5	Incursión demoníaca	15	Pandemia
6	El dragón despierta	16	Muertos inquietos
7	Sueños del dios muerto	17	Tierra rebelde
8	Caída de la civilización	18	Magia extraña
9	Hambruna y sequía	19	Cacería salvaje
10	Heraldo del Rey Demonio	20	Garra invernal

amenaza distante que se esconde en el fondo. Por ejemplo, una campaña puede arrancar con la insurrección de los orcos, la cual se produjo, según algunos, cuando la sombra cayó sobre Drudge, actual rey orco. De ahí, la sombra pasa al Gran Druida, que vigila el oculto Pozo de la Vida, dando lugar a una pandemia global. Hacia el final de la campaña, cae sobre el príncipe demonio que el grupo aprisionó y lo libera al mundo.

Si quieres usar la sombra en tu juego, puedes tirar 1d20 y consultar la tabla de **La sombra del Rey Demonio** para determinar su efecto aleatoriamente. Alternativamente, puedes escoger el efecto que más te convenza o inventarte uno propio empleando los ejemplos propuestos como guía.

A continuación, tienes que dar una razón por la cual la sombra se comporta como lo hace. ¿Actúa de manera aleatoria o tiene un patrón? Por ejemplo, el efecto «muertos inquietos» puede producirse cuando un poderoso nigromante cae bajo los efectos del Rey Demonio, o quizá la sombra haya llegado al Inframundo. Cuando sea posible, vincula la sombra con el grupo de alguna manera. Quizá su influencia ha corrompido a su patrón, o las acciones han desencadenado el evento de alguna manera.

Una vez que cae la sombra, levantarla o cambiarla debería ser difícil. Si un individuo es el responsable, puede que el grupo se vea obligado a buscar a esa persona y liberarla de la influencia del Rey Demonio, ya sea con una buena argumentación o por la fuerza bruta. Distintas situaciones requieren distintos métodos. Por ejemplo, los personajes podrían detener la propagación de una pandemia hallando la cura o poniendo fin a la incursión demoníaca sellando las fisuras de los límites del Vacío.

SOL NEGRO

La sombra eclipsa el sol, volviéndolo negro. Por imposible que parezca, la luz sigue emanando del disco ensombrecido, pero es marrón, enfermiza y malsana. La calidez del sol se convierte en una caldera infernal, destruyendo la vida al tiempo que el paisaje se convierte en un yermo sembrado de huesos.

EFECTO DE JUEGO

El agua y la comida escasean y las temperaturas ascienden hasta niveles intolerables. Las criaturas sufren los efectos de la exposición (consulta **La caja de herramientas del DJ**) por cada hora que pasen bajo el sol sin protección. Si la exposición hace que una criatura sufra una penalización a la Salud, esta queda gravemente quemada y llena de ampollas.

La terrible radiación oprime todo aquello sobre lo que cae. Desde las 9 hasta las 11 de la mañana, y de las 2 hasta las 4 de la tarde, las criaturas bajo el sol negro hacen todas sus tiradas con d20 con 1 desventaja. Entre las 11 de la mañana y las 2 de la tarde, las tiradas tienen 2 desventajas.

FLORACIÓN

La sombra infunde a la flora un malévolo poder, haciendo que las plantas se desarrollen hasta dimensiones asombrosas. Surgen bosques de la noche a la mañana. Las enredaderas engullen ciudades enteras. El viaje por tierra se vuelve prácticamente imposible. En este nuevo entorno, extrañas criaturas se esconden entre la maleza de casi cuatro metros de altura, o más, para devorar todo lo que pillen.

EFECTO DE JUEGO

La flora reclama las tierras civilizadas, convirtiendo el desplazamiento en una tarea complicada. Los caminos desaparecen y el movimiento sobre el terreno se realiza a un cuarto del ritmo normal. Lagos y ríos quedan ahogados por las raíces y los altísimos árboles. Los entornos salvajes son mucho más amenazadores: cuando compruebes los encuentros aleatorios, tira dos veces y quédate con el resultado más alto.

ORGANIZACIÓN CORROMPIDA

Una poderosa organización, como la Inquisición, los druidas o la Mano Negra ha quedado bajo el control del Rey Demonio y redobla sus esfuerzos por acercar el fin del mundo.

EFECTO DE JUEGO

Los efectos de la sombra varían en función de la organización, pero lo normal es que induzca una obsesión con la destrucción en masa. Por ejemplo, la Inquisición puede decidir perseguir a cualquiera que use la magia, no solo a aquellos que flirtean con las artes oscuras. La Mano Negra puede empezar a asesinar a los gobernantes de las naciones, haciendo que cunda el caos en el mundo.

MALDICIÓN DE LOS HOMBRES BESTIA

De la noche a la mañana, una de cada diez personas se convierte en un hombre bestia, como un fomor o un huargo (ver **Capítulo 10**). Las víctimas se vuelven locas y atacan a sus familias en una orgía de violencia. El caos y la agitación se extienden al tiempo que los hombres bestia se unen en hordas para destruir el mundo civilizado.

EFECTO DE JUEGO

La oleada de nuevos hombres bestia envalentona a las tribus ya existentes, dotándolas de mayor poder. Todos los hombres bestia atacan con 1 ventaja, y causan 1d6 puntos de daño adicional.

INCURSIÓN DEMONÍACA

Los confines de la realidad se retuercen y resquebrajan al tiempo que en el mismo aire surgen fisuras por las que se cuelan los

demonios del Vacío. Estas criaturas se embarcan en un una demente matanza para crear el mayor caos y destrucción posibles. Resulta imposible predecir dónde aparecerán los demonios.

EFECTO DE JUEGO

Una vez al día, cuando el resultado total de una prueba o tirada de ataque de un jugador sea de 0 con el d20, consulta la tabla de **Incursión demoníaca**. El (los) demonio(s) aparecen a 1d6 metros del personaje que desencadenó el efecto.

INCURSIÓN DEMONÍACA

d6	Efecto
1	No pasa nada
2	Aparece 1 **demonio pequeño**.
3	Aparecen 1d6 **demonios pequeños**.
4	Aparece 1 **demonio mediano**.
5	Aparecen 1d6 **demonios medianos**.
6	Aparece un **demonio grande**.

EL DRAGÓN DESPIERTA

La sombra cae sobre el Gran Dragón, un ser de terrible poder que ha dormitado en una cima solitaria durante incontables siglos. Al despertar, el antiguo dragón despega de la montaña y asciende a los cielos para cazar. Es un asesino indiscriminado que arrasa ciudades y devora todo lo que se pone en medio.

EFECTO DE JUEGO

El Gran Dragón, también conocido como el Padre de los Dragones, es más poderoso que otros de su especie y queda muy alejado de la capacidad de los personajes. Por ello solo debería verse en la distancia y revelarse su presencia únicamente por la destrucción que causa. El antiguo dragón podría presentarse en momentos importantes, atacar la ciudad donde se alojan los personajes o la ubicación donde se encuentran para encontrar una antigua reliquia, dar con alguien importante o cumplir cualquier otro objetivo.

SUEÑOS DEL DIOS MUERTO

Muchas cosas grandes y terribles yacen enterradas en el mundo, seres de horrible aspecto y naturaleza que algunos creen fueron dioses. Estas entidades duermen eternamente, soñando con sus antiguas vidas y el poder que una vez tuvieron. Cuando la sombra del Rey Demonio toca a una de ellas, estos sueños se hacen realidad.

EFECTO DE JUEGO

El dios muerto yace en alguna parte en las vastas profundidades del mundo, soñando en su oscura catacumba. La sombra amplifica sus sueños y provoca fenómenos extraños por todo el mundo. Enormes porciones de roca se desgajan del suelo y se quedan flotando en el cielo. Las cascadas surgen de los lagos para fluir del revés al tiempo que las nubes se solidifican hasta el punto de poder pisarlas. Las estrellas dibujan formas distintas cada noche, el sol brilla durante días antes de ponerse y la luna aparece repentinamente en el cielo. Los acontecimientos inesperados se convierten en la norma; nada permanece igual durante mucho tiempo.

CAÍDA DE LA CIVILIZACIÓN

La civilización se viene abajo y reina el caos. Este efecto es el que se da por defecto en el mundo descrito en el **Capítulo 8**. Si bien pocos conocen la verdad, la caída de la sombra ha dado lugar a la insurrección orca que ha tambaleado al antaño poderoso Imperio.

EFECTO DE JUEGO

La caída de la civilización no implica ninguna regla de juego específica. El efecto de la sombra es más bien de tono narrativo. Las señales del declive están por todas partes, desde caminos abandonados que ha reclamado la vegetación hasta ciudades ruinosas, bandas de salteadores que asolan el campo y monstruos envalentonados que atacan por la noche.

HAMBRUNA Y SEQUÍA

Deja de llover. Las semanas se vuelven meses y los meses años sin que caiga una sola gota del cielo. El agua se convierte en un bien más valioso que el oro, y el mayor poder es de aquellos mortales que pueden crear agua con la magia.

EFECTO DE JUEGO

El mundo se convierte en un desierto. El agua es algo casi imposible de encontrar. El personaje que trate de lanzar un conjuro de agua primero debe superar una prueba de Voluntad. Si falla, el conjuro no surte efecto, el lanzamiento se gasta y la acción de lanzar el conjuro se pierde.

HERALDO DEL REY DEMONIO

El Vacío engendra un príncipe demonio que preconiza la llegada de su Rey. Una secta demente podría llevar a cabo un ritual para traerlo, o quizá el demonio sea lo bastante poderoso como para atravesar las barreras de la realidad por su cuenta.



EFECTO DE JUEGO

Al igual que con el Gran Dragón, el príncipe demonio probablemente queda fuera del alcance de los personajes. Tendrán que lidiar, más bien, con los efectos de su funesta presencia: caos, locura y muerte, a medida que buscan la manera de exorcizarlo de este mundo.

LOCURA CONTAGIOSA

La locura se extiende por el mundo civilizado. La gente experimenta horribles alucinaciones, pesadillas y delirios que conducen al suicidio, la violencia o los comportamientos aberrantes.

EFECTO DE JUEGO

Cada vez que una criatura gane 1 o más puntos de locura, suma otro adicional. Además, cada vez que haga un descanso, suma otro punto de Locura a menos que supere una prueba de Voluntad con 1 ventaja.

INFESTACIÓN

Un apabullante número de sabandijas, como ratas, langostas, avispas, cucarachas o gusanos infestan el campo. La infestación aumenta exponencialmente, devorando cultivos, invadiendo espacios habitados y extendiendo enfermedades.

EFECTO DE JUEGO

Aumenta el Tamaño de todos los enjambres en 1d3 y su velocidad en 4 metros. Además, todos los enjambres causan 2d6 puntos de daño adicional con sus ataques y demás capacidades ofensivas.

INVASORES

Horrores de otra realidad, puede que huyendo de la destrucción de su propio universo, surgen en el mundo de Urth. No vienen en calidad de refugiados ni en son de paz. Han venido para conquistar.

EFECTO DE JUEGO

Las criaturas invasoras pueden ser lo que quieras; puedes modificar las estadísticas de **monstruo**, por ejemplo. La incursión puede estar precedida por unos **reen**. Los invasores acceden por la zona y van extendiéndose gradualmente para conquistar los territorios cercanos. Son mucho más poderosos que la población indígena y suponen una seria amenaza para todos.

ESTRELLA AMENAZANTE

Una nueva «estrella» aparece en el cielo nocturno. Todas las noches se vuelve un poco más brillante y grande a medida que se aproxima a Urth. En unos meses, la estrella estará lo bastante cerca como para convertir la noche en día. Año tras año, va dominando el cielo. La irradiación de este cuerpo celeste no emite calor, pero sí extrañas mutaciones.

EFECTO DE JUEGO

Cuando la estrella empieza su aproximación a Urth, tarda 2d6 meses en afectar al mundo. Al final de este período, su extraña radiación empieza a causar mutaciones en todas las criaturas expuestas a su luz. Una vez al día, cualquier criatura situada en el área directamente iluminada por la estrella amenazante sufre una mutación a menos que supere una prueba de Fuerza. Tira 1d20 y consulta la tabla de **Mutaciones** o escoge la que más te convenza.

MUTACIONES

d20	Efecto
1	Los rasgos faciales parecen derretidos y horripilantes
2	Crece una corona de dientes en el cráneo
3	En alguna parte del cuerpo aparece un segundo rostro
4	Un orificio se cierra o desaparece
5	Un brazo o pierna se convierte en tentáculo
6	Sale una cola
7	Un ojo, nariz u oreja se cae
8	1d6 dedos se caen de manos y pies.
9	La coloración de la piel desarrolla un extraño patrón
10	El vello corporal crece profusamente
11	La coloración de la piel o el pelo se vuelve exótica
12	Pierde todo el vello corporal
13	Crecen 1d6 dedos adicionales en manos y pies
14	Aparece un ojo, nariz u oreja adicional
15	un nuevo orificio aparece en alguna parte del cuerpo
16	Aparecen agallas bajo las costillas, permitiendo respirar bajo el agua
17	Manos y pies se vuelven palmípedos, permitiendo desarrollar el rasgo trepador
18	La criatura brilla en la oscuridad, convirtiendo la oscuridad en un radio de 5 metros en sombras
19	el linaje de la criatura pasa a ser otro a elección del DJ, aunque los atributos no cambian
20	A elección del DJ

PANDEMIA

Una virulenta plaga sacude la tierra, asolando ciudades y arrasando pueblos enteros. La despiadada enfermedad golpea a niños y ancianos, ricos y pobres por igual. Pocos son los que escapan, pero los refugiados llevan la plaga consigo. Penachos de denso humo despuntan de los horizontes desde las piras de las víctimas, y los asentamientos más pequeños quedan desiertos, salvo por los carroñeros que se deleitan con muertos y moribundos.

EFECTO DE JUEGO

Las enfermedades causan 2d6 puntos de daño adicional. Además, las criaturas que contraigan la enfermedad no se recuperan sin el uso de la magia y expanden la enfermedad mediante el contacto físico, ya estén vivas o muertas.

MUERTOS INQUIETOS

La sombra se cierne sobre las puertas del Inframundo, impidiendo que las almas desciendan allí. Las tumbas vomitan hordas de descerebrados no muertos empujados por las almas atrapadas en sus cuerpos putrefactos. El amasijo de carne no recuerda nada de su existencia mortal. Está empujado por un hambre indecible por la carne viva y cada muerte no hace sino aumentar sus filas.

EFECTO DE JUEGO

Cuando muere un ser vivo, se vuelve a levantar como **zombi** 1d6 minutos después.

TIERRA REBELDE

Las montañas explotan entre estertores de lava, humo y cenizas que se disparan hacia el cielo. Los terremotos y los

MAGIA EXTRAÑA

Tirada	Efecto
1	El lanzador desaparece 1d6 minutos. El final de este período, regresa al espacio del que desapareció o el espacio abierto más cercano en caso de estar el otro ocupado.
2	El lanzador gasta un lanzamiento adicional del conjuro. Si no le quedan lanzamientos, gana 1d6 puntos de Locura instantáneamente.
3	Energía mágica en bruto se extiende en una esfera con un radio de 1d6 metros con su origen en algún punto del espacio del lanzador. Todo lo que haya dentro sufre 2d6 puntos de daño.
4	El lanzador queda desorientado durante 1 ronda.
5	El lanzador intercambia su posición con una criatura designada aleatoriamente a un máximo de 8 metros.
6	El lanzador se convierte en un objeto, a elección del DJ, durante 1 ronda.
7	El lanzador se convierte en un **animal diminuto**, a elección del DJ, durante 1d6 rondas, período durante el cual también queda bajo su control.
8	El conjuro chisporrotea, pero no surte efecto y el lanzamiento se malgasta.
9–10	Se produce un efecto visual menor e inofensivo, como luces brillantes, burbujas iridiscentes o diminutos calaveras chillonas.
11	El lanzador gana 1d6 puntos de Locura y queda aturdido durante 1 ronda.
12	Durante 1 minuto, cada vez que tires en esta tabla lo harás dos veces, pudiendo quedarte con el resultado que quieras. Si obtienes el mismo resultado dos veces, el lanzador se desvanece durante 1d6 rondas. Al final de este período, regresa al espacio que abandonó o al espacio abierto más cercano si el anterior estuviera ocupado.
13	Durante 1 ronda, las pruebas y las tiradas de ataque del lanzador tienen 1 ventaja.
14	Durante 1 ronda, el lanzador puede usar una reacción en cualquier momento para hacer cualquier cosa que normalmente requeriría una acción.
15	Una oleada de magia en bruto estalla en un cono de 1d6 metros de largo desde un punto al alcance del lanzador. Causa 2d6 puntos de daño.
16	El lanzador se teleporta a un espacio abierto de su elección hasta la larga distancia del espacio que ocupaba.
17	Escoge un objeto o criatura objetivo que esté, como mucho, a media distancia del lanzador. El objeto se teleporta a un espacio abierto, sobre una superficie sólida, de tu elección a un máximo de 10d20 kilómetros del espacio que ocupaba. Si el objetivo es una criatura, puede hacer una prueba de Voluntad, negando el efecto en caso de éxito.
18	Si el conjuro es dañino, causa el mayor daño posible. De lo contrario, el lanzador gana 1 punto de Locura.
19	En cualquier momento antes del final de la ronda, todas las criaturas dentro de 1 metro del lanzador pueden usar una reacción para hacer cualquier cosa que normalmente requeriría una acción.
20	Durante 1 hora, el lanzador realiza las pruebas y las tiradas de ataque con 1 ventaja.

maremotos amenazan con destruir el mundo y provocar que los mares engullan la tierra.

EFECTO DE JUEGO

El paisaje se vuelve hostil hacia los seres vivos. Una vez al día, tira 1d6. Si el resultado es 6, ocurre un desastre geológico a 1d20 kilómetros del grupo, como por ejemplo un terremoto que afecta un área de 2d20 kilómetros alrededor de un volcán en erupción que engulle una ciudad o un maremoto que surge de las costas.

MAGIA EXTRAÑA

La sombra ensucia la magia, haciendo que se comporte de manera impredecible. El ejercicio de la magia conlleva un riesgo de corrupción (la influencia del Oscuro mancilla a todos aquellos que invocan su poder).

EFECTO DE JUEGO

Cada vez que una criatura trate de lanzar un conjuro, debe realizar una prueba de Voluntad. Si falla, el conjuro es reemplazado por un efecto aleatorio. Tira 1d20 y consulta la tabla de **Magia extraña** para ver qué ocurre.

CACERÍA SALVAJE

Cuando la sombra cae sobre las hadas, su resentimiento acerca del territorio perdido se convierte en odio y deciden tomar las armas contra los mortales. Estos ejércitos, denominados Cacería Salvaje, surgen de los reinos ocultos para erradicar a la humanidad del mundo.

EFECTO DE JUEGO

Las criaturas faéricas, aparte de las que controlan los jugadores, se vuelven hostiles hacia los mortales. Los duendes matan a los granjeros durante el sueño, los diablillos tienden emboscadas a los viajeros que atraviesan los bosques, los elfos, a lomos de unicornios, asaltan poblaciones y fortalezas de los confines de la civilización.

GARRA INVERNAL

Las temperaturas se desploman y da comienzo una nueva glaciación. Al principio, el clima es más frío de lo normal. Al cabo de unas semanas de temperaturas en descenso, toda precipitación se traduce en nieve y hielo. Pasados unos meses, el frío llega hasta el mismo ecuador, convirtiendo el paisaje en un baldío helado.

EFECTO DE JUEGO

El alimento empieza a escasear y las temperaturas son lo bastante bajas como para resultar letales. Las criaturas están sujetas a los efectos de la exposición cada hora que pasen en el frío sin la protección adecuada. Su la exposición conduce a una penalización a la Salud de la criatura, se produce la congelación.

El frío extremo también dificulta la actividad. Entre las 4 y las 7 de la tarde y las 2 y las 4 de la mañana, las acciones de las criaturas expuestas al frío con d20 tienen 1 desventaja. Entre las 8 de la tarde y las 2 de la mañana, las tiradas tienen 2 desventajas.

LA CAJA DE HERRAMIENTAS DEL DJ

Mientras dirijas el juego, tendrás acceso a una gran variedad de desafíos, obstáculos y oportunidades de tensar el ambiente.

CORRUPCIÓN

Nadie espera que los personajes jugadores de *La sombra del Rey Demonio* sean heroicos o virtuosos. De hecho, el juego pretende mostrar personajes complejos con rasgos buenos y malos. Incluso aquellos con inclinaciones virtuosas pueden dejarse tentar por lo maligno, del mismo modo que los asesinos, ladrones y otros estereotipos villanos pueden dejarse llevar por el bien. Los jugadores son libres de representar a sus personajes como prefieran, pero los actos extremos conllevan un precio extremo.

GANAR CORRUPCIÓN

Los PJ ganan Corrupción cuando cometen actos realmente abominables empujados por el egoísmo, la avaricia, el odio o cualquier otra motivación. A menudo surgen situaciones en la que los personajes se ven frente a la tesitura de hacer cosas cuestionables, como pequeños robos o matar a alguien que probablemente lo merezca. Sin embargo, solo los actos más oscuros son merecedores de Corrupción; cosas que hagan del mundo un lugar un poco peor de lo que era antes. Ejemplos hay, como torturar inocentes, incendiar un pueblo entero, robar a los pobres y los hambrientos o cometer asesinatos a sangre fría. El personaje responsable de actos como los citados merece 1 punto de Corrupción por cada uno de ellos.



PRIVACIÓN

Los seres vivos tienen tres necesidades básicas: comer, beber y dormir. Privarles de cualquiera de estas actividades los debilita rápidamente, conduciéndolos en última instancia a la muerte.

Al final de cada jornada, todas las criaturas que no hayan comido deben realizar una prueba de Fuerza con 1 desventaja por cada día de privación tras el primero. Por cada día que pase sin dormir o beber, aumenta el número de desventajas en 1. Si una criatura se ve privada de dos necesidades durante un día (por ejemplo, no comer ni beber), aumenta el número de desventajas en 1.

Si falla, la criatura queda fatigada. Si ya lo estaba, sufre en su lugar 1d6 puntos de daño. No podrá reponerse de este daño hasta que obtenga un continuado suministro de sus necesidades durante un número de días equivalente al de días que lleva sufriendo privación.

ENFERMEDAD

Los seres vivos se arriesgan a contraer enfermedades cuando exploran en entornos poco salubres y muy poblados. También pueden infectarse con el mordisco o picadura de una criatura. La enfermedad adopta muchas formas, desde infecciones parasitarias hasta bacterias devoradoras de carne, parando por terribles virus que licúan las entrañas de sus víctimas. Puedes describir estos efectos como mejor te parezca, pero la mayoría de las enfermedades funcionan de la misma manera en el juego. Las reglas sobre criaturas, conjuros y otros efectos que pueden extender la enfermedad especifican cómo se transmite la enfermedad.

ENFERMEDAD LETAL

Una criatura afectada por una enfermedad letal queda enferma. Asimismo, cada vez que haga un descanso, tendrá que realizar una prueba de Fuerza. Si falla, sufre una penalización de -1d6 a la Salud. Si las penalizaciones reducen su Salud a 0, la criatura muere. Después de obtener tres éxitos, la criatura elimina la aflicción enfermo, y la próxima vez que haga un descanso la reducción de Salud finaliza.

DISEÑO DE UNA ENFERMEDAD

Si quieres crear una enfermedad, ten en cuenta los siguientes factores.

- **Transmisión:** ¿cómo se extiende la enfermedad? La mayoría requieren entrar en contacto o recibir una herida con algo infectado. Otras pueden transmitirse a través de fluidos contaminados o incluso por el aire.

- **Virulencia:** ¿cómo es de violenta? Las enfermedades pueden ser **normales**, en cuyo caso solo impone la aflicción enfermo, o **letales**, empleando las mecánicas de enfermedades letales anteriormente descritas y con posibles consecuencias como desfiguración, Locura o cosas peores.
- **Infección:** cuando una criatura se expone a una enfermedad, debe realizar una prueba de Fuerza. Se aplica 1 desventaja contra una enfermedad normal y 2 si es letal. Si falla, la criatura queda enferma.

EXPOSICIÓN

Todo ser vivo expuesto al frío (-45 grados Celsius o menos) o al calor extremo (65 grados Celsius o más) debe realizar una prueba de Fuerza. Si falla, queda fatigado. Si ya lo estaba, en su lugar sufre una penalización acumulativa a la Salude de -1d6. Esta penalización se mantiene hasta que la criatura deje de estar fatigada y ya no esté expuesta a los elementos extremos. Una criatura fatigada debido a la exposición puede eliminar esta aflicción tras hacer un descanso en un entorno cómodo.

FUEGO

El fuego incendia los materiales combustibles con los que entra en contacto. Los objetos que se prenden sufren 1d6 puntos de daño al final de cada ronda hasta quedar destruidos o que se extinga el fuego.

Las criaturas también pueden arder, normalmente sufriendo 1d6 puntos de daño por ronda, como se describe arriba, si bien algunos efectos pueden provocar más daño. Una criatura puede usar una acción para extinguir las llamas en su cuerpo o el de otra criatura a su alcance cubriéndolo con algo o rociando agua por encima, así como cualquier otro líquido o sustancia no inflamable.

LOCURA

Los PJ pueden ganar Locura siempre que se topen con algo realmente terrorífico. Varias criaturas, conjuros y otros efectos especiales imponen Locura, pero los personajes también corren el riesgo de contraerla cuando presencian actos especialmente depravados o experimentan hechos que les hacen dudar acerca de todo lo que creen.

Los personajes están destinados a ver cosas extrañas y perturbadoras durante sus exploraciones, pero deberías ser contenido con el uso de la Locura y reservarla únicamente para escenas realmente perturbadoras. Eliminar Locura es mucho más difícil que recuperarse del daño, así que abusar de ella puede mermar a los personajes y forzar un parón en el juego.

Las situaciones que pueden provocar Locura rondan un abanico desde lo relativamente leve hasta aquello tan horrible que puede quebrar una mente. Aquí tienes algunos ejemplos.

- **Menor:** encontrar un cadáver mutilado donde menos te lo esperas; presenciar un sacrificio ritual o descubrir un parásito en el propio cuerpo.
- **Moderada:** presenciar la muerte violenta de un ser querido; ser torturado; volver de entre los muertos; ver una persona siendo devorada por unos ghouls; o descubrir una extraña mutación en el propio cuerpo.
- **Importante:** hablar con la sombra de un ser querido en el Inframundo o ser enterrado vivo.
- **Severa:** ver el Infierno por primera vez.
- **Extrema:** presenciar la llegada del príncipe demonio y la devastación que provoca.

GANAR LOCURA

Cuando un personaje se encuentra con una potencial fuente de Locura, debe realizar una prueba de Voluntad. Pueden aplicarse ventajas y desventajas en función de la gravedad de la experiencia, tal como se muestra en la tabla de **Resistir Locura**. Si falla, el personaje gana 1 punto de Locura.

RESISTIR LOCURA

Gravedad	Ventaja/Desventaja
Menor	1 ventaja
Moderada	—
Importante	1 desventaja
Severa	2 desventajas
Extrema	3 desventajas

PECULIARIDADES

Un personaje puede reducir su total de Locura adquiriendo una peculiaridad. Esta debería encajar con la historia del personaje, bien sea escogiéndola entre las siguientes posibilidades o diseñando una propia.

ACEPTACIÓN TRASTORNADA

El personaje es inmune al rasgo horripilante de cualquier criatura. No obstante, desarrolla una serie de hábitos poco usuales que pueden imponer desventajas a tiradas de ataque en contextos sociales.

ADICCIÓN

El personaje se vuelve física y emocionalmente dependiente de una sustancia o comportamiento. La adicción es tan importante como la comida, la bebida y el sueño. El personaje que no satisfaga su adicción sufrirá los efectos de la privación.

COMPORTAMIENTO INUSUAL

El personaje desarrolla un desorden menor, un gesto extraño o un comportamiento atípico. Tics nerviosos, olvidos, estallidos de risa en momentos inapropiados, temblores o antojos inusuales pueden ser opciones adecuadas.

COMPULSIÓN

El personaje debe realizar una actividad concreta al menos una vez al día. Por ejemplo: mantener la armadura pulida, limpiar todo el rato, tocar o contar cosas, etc. Si no puede llevar a cabo la actividad, el personaje queda mermado hasta que pueda hacerlo.



DELIRIO

El personaje cree que un producto de su imaginación es real. La falsa creencia puede ser sobre el personaje, el mundo u otras personas.

DEPRESIÓN

El personaje sufre brotes de melancolía que lo paralizan. Cada vez que gana Locura, es incapaz de usar turnos rápidos, y las pruebas y tiradas de ataque tienen 1 desventaja. El efecto dura tantas rondas como la Locura total del personaje.

TARTAMUDEO

El personaje tartamudea al hablar. La dificultad del habla le impone 1 desventaja a las tiradas de ataque en contextos sociales.

ASFIXIA

Todo ser vivo suele necesitar respirar aire (o agua si es acuático). Puede pasar sin respirar tantos minutos como un cuarto de su valor de Fuerza. Si, durante este tiempo, la criatura usa una acción, reduce los minutos que le quedan en 1, a menos que tenga éxito en una prueba de Fuerza.

Cuando la criatura se quede sin tiempo, debe superar una prueba de Fuerza. Si falla, sufre una penalización a la Fuerza de -2d6. Al final de cada ronda adicional que pase sin respirar, la criatura repite la tirada, pero con 1 desventaja por cada ronda que haya estado sin respirar. Si la criatura usa una acción durante una ronda en la que no pueda respirar, hará esta tirada con 1 desventaja adicional. Cada fallo impone otra penalización acumulativa de 1d6 a la Salud. Si la penalización acumulada reduce la Salud de la criatura a 0, esta muere. La penalización a la Salud finaliza a los pocos minutos de que la criatura vuelva a respirar.

TRAMPAS

Descargas de dardos envenenados, fosos cubiertos de falso suelo o alarmas que emiten un sonido ensordecedor al ser activadas, toda trampa protege una zona determinada de los intrusos. Puedes usar trampas para crear tensión cuando los PJ exploren zonas peligrosas. Procura no abusar de ellas, ya que demasiadas trampas pueden volver a los jugadores demasiado cautos y pasarse todo el rato inspeccionando el entorno.

Algunos peligros naturales (y no tan naturales) funcionan como trampas. Pueden ser típicos de una localización o haber sido colocados ahí por sus taimados ocupantes y pueden ser detectados o evitados, pero generalmente no se pueden desactivar.

INTERACTUAR CON TRAMPAS

Las trampas funcionan bien en cualquier escenario. Una simple trampa puede complicar un encuentro rutinario, mientras que un mecanismo complejo y peligroso puede convertirse en el principal obstáculo de una zona o el desafío final de cara a conseguir el objetivo.

Para eliminar la amenaza impuesta por la trampa, un personaje primero ha de encontrarla y luego desarmarla o desactivarla de forma inocua.

ENCONTRAR UNA TRAMPA

Casi todas las trampas suelen estar ocultas. Una criatura que esté registrando una zona donde haya una trampa puede hacer una prueba de Percepción para localizarla. Tú decides en secreto cuántas desventajas aplicar en función de lo bien escondida que esté y otras circunstancias, como que el tiempo sea un factor importante. A diferencia de otras pruebas, tú tiras los d6 en vez del jugador y ajustas su tirada en consecuencia. Si el total de la tirada de este se reduce a 0 o menos, el personaje hace las pruebas para encontrar la trampa y evitar sus efectos con 1 desventaja.

DESARMAR UNA TRAMPA

Un personaje puede usar un kit de herramientas para desarmar una trampa mediante un éxito en una prueba de Intelecto. Las trampas complejas pueden imponer 1 o más desventajas a la tirada. Si falla en el intento, corre el riesgo de activarla a tu discreción.

Un personaje puede intentar un método poco ortodoxo o improvisar las herramientas para neutralizar la trampa. Tú decides si permites o no la acción, imponiendo las desventajas que consideres oportunas. Consulta los apartados sobre improvisación más arriba en este mismo capítulo.

DISEÑAR TRAMPAS

Cada trampa tiene su propio método de activación, el cual tú decides cuando la creas. Se puede activar pisando una placa de presión o accionando un cable. Otras se activan cuando un personaje abre un cofre o una puerta. Incluso un fuerte ruido puede hacerlo. Decide el método de activación cuando crees la trampa.

La mayoría de ellas encajan en una de las siguientes

categorías: alarma, obstáculo, inmovilizadora o letal.

- **Alarma:** una alarma alerta a las criaturas cercanas de la presencia de intrusos. Las alarmas silenciosas no muestran signo evidente de haber sido activadas, pero pueden enviar una señal psíquica que produzca un ruido a cierta distancia.
- **Obstáculo:** un obstáculo supone una barrera a la progresión de los intrusos, como bloquear puertas, sellar pasadizos con una lluvia de piedras o un rastrillo, o disparar una cortina de fuego desde las paredes.
- **Inmovilización:** estas trampas confinan y retienen a los intrusos. Las trampas de foso, de jaula, estancias autoselladas y mecanismos similares componen esta categoría.
- **Letal:** una trampa letal está diseñada para lesionar o matar a los intrusos. Consulta la tabla de **Daño base**, más arriba, para determinar el daño más adecuado. Usa la columna «ilimitado» si la trampa puede causar daño cada ronda o si su efecto también impone una aflicción. De lo contrario, quédate con la columna «limitado».

Trampas y peligros de muestra

Puedes aplicar las siguientes trampas de muestra en tu aventura o usarlas como guía para diseñar las tuyas. La tabla de **Trampas por tipo de amenaza** las resume, indicando el tipo de cada trampa y el nivel de los grupos para la que es más adecuada. La trampa equivale a un encuentro de combate medio. Una trampa de nivel maestro es adecuada para personajes de nivel 7 en adelante.

Puedes crear trampas más fáciles o difíciles ajustando el daño, imponiendo o eliminando desventajas y demás a tu elección.

Aguja envenenada

Esta trampa suele estar oculta en una cerradura. Cualquier criatura que intente abrirla sin la llave la activa, provocando que la aguja envenenada salga disparada. La criatura que activa el mecanismo debe realizar una prueba de Agilidad con 1 desventaja. Si falla, sufre 1 punto de daño y debe realizar una prueba de Fuerza con 1 desventaja. Si la criatura falla la segunda prueba, sufre 1d6 puntos de daño y queda envenenada durante 1 hora.

Las pruebas de Percepción para encontrar la trampa tienen 1 desventaja.

Chorro flamígero

Hay una placa de presión oculta en el suelo, a 2 metros de una boquilla practicada disimuladamente en la pared. Cuando una criatura desprevenida entra en el espacio de la placa, se activa la trampa. La boquilla escupe llamas en un cono de 6 metros de largo, incluido el espacio que contiene la placa de presión. Todo lo que haya en el área sufre 6d6 puntos de daño; la mitad para las criaturas que superen una prueba de Agilidad.

La trampa está bien oculta y resulta difícil de desactivar. Las pruebas de Percepción para encontrar la placa de presión y las de Intelecto para desarmarla tienen 1 desventaja.

Trampas por tipo de amenaza

Trampa	Categoría	Grupo
Aguja envenenada	Letal	Inicial
Chorro flamígero	Letal	Maestro
Cieno devorador de carne	Peligro letal	Experto
Desprendimiento de techo	Letal, obstáculo	Maestro
Filo pendular	Letal	Experto
Foso de pinchos oculto	Inmovilización, letal	Experto
Foso oculto	Inmovilización	Principiante
Gas venenoso	Letal	Maestro
Rastrillo descendente	Obstáculo	Experto
Runa mágica	Letal, alarma	Maestro
Telarañas	Peligro de obstáculo	Inicial
Trampa de dardos	Letal	Inicial
Trampa de lanzas	Letal	Principiante

Cieno devorador de carne

Se encuentra generalmente en entornos cálidos, húmedos y subterráneos. Este hongo de movilidad relativa disuelve la carne, convirtiéndola en más cieno. Cuelga de los techos y se deja caer sobre criaturas que pasan por debajo. Se mimetiza con el entorno, de modo que las pruebas de Percepción para verlo se realizan con 2 desventajas.

Cuando se deja caer, todas las criaturas que pille debajo deben realizar una prueba de Agilidad con 1 desventaja. Una criatura de carne y hueso sufre 2d6 puntos de daño por ácido cuando el cieno le cae encima, y otros 2d6 puntos al final de cada ronda. Una criatura que quede incapacitada mientras esté cubierta de cieno muere instantáneamente y se convierte en otra bolsa de cieno devorador de carne en el espacio que ocupaba.

Hasta el final de la primera ronda tras la exposición, una criatura puede usar una acción para liberarse del cieno o ayudar a hacerlo a otra que tenga a su alcance. Al cabo de este período, el cieno solo puede quitarse causándole cualquier cantidad de daño por frío, fuego o amputando la parte del cuerpo que cubre.

Desprendimiento de techo

El techo que cubre el área está preparado para desprenderse cuando una criatura pise una placa de presión oculta en el suelo. Cuando una criatura desprevenida de la presencia de esta placa entre en su espacio, tira 1d6. Si el resultado es par, la criatura pisa el mecanismo y activa la trampa.

Una vez activada, el techo se derrumba sobre todo lo que tenga debajo, causando 6d6 puntos de daño. Las criaturas pueden reducir el daño a la mitad si superan una prueba de Agilidad. Del mismo modo, el suelo del área se convierte en terreno complicado.

La trampa es difícil de localizar. Las pruebas de Percepción para encontrar la placa de presión y las de Intelecto para desarmarla tienen 1 desventaja.

FILO PENDULAR

Una placa de presión se esconde en el suelo, frente a la puerta, arco u otra forma de entrada. Cuando una criatura desprevenida entra en su espacio, tira 1d6. Si el resultado es par, la criatura activa la trampa.

Se abre en el techo una escotilla que suelta un pesado filo pendular hacia ese espacio. La criatura que activó la trampa debe realizar una prueba de Agilidad con 1 desventaja. Si falla, sufre 4d6 puntos de daño. Si tiene éxito, el filo oscila a un metro por detrás de ella. Si en ese espacio se encuentra otra criatura, sufre el daño antes mencionado a menos que supere una prueba de Agilidad con 1 desventaja.

La placa de presión y la escotilla están muy bien escondidas. Las pruebas de Percepción para encontrar la placa tienen 2 desventajas, y la de Intelecto para desarmar la trampa 1 desventaja.

FOSO DE PINCHOS OCULTO

Esta trampa funciona como un foso oculto, pero con una serie de estacas al fondo. Todo lo que caiga allí sufre 4d6 puntos de daño.



FOSO OCULTO

Una sección de 2 metros cuadrados en el suelo de una habitación o pasillo esconde un foso de 5 metros de profundidad. El falso suelo se colapsa cuando una criatura de Tamaño ½ o mayor lo pisa o se deposita encima un objeto de iguales proporciones. La criatura que obtenga un éxito en una prueba de Agilidad no cae al foso. Todo lo que sí caiga sufre 2d6 puntos de daño al llegar al fondo.

El falso suelo no puede desarmarse, pero sí activarse de forma segura.

GAS VENENOSO

Esta trampa está en un cofre, caja u otro contenedor similar. Al abrirlo, se dispara un gas verde que se extiende en un radio de 10 metros alrededor del contenedor. El gas oscurece completamente el área y permanece en suspensión durante 1 minuto o hasta que lo disperse el aire. Toda criatura viva en el área debe realizar una prueba de Fuerza al aparecer el gas y al final de cada ronda hasta que se disperse. Si falla, sufre 2d6 puntos de daño y queda desorientada durante 1 minuto. Mientras permanezca desorientada de esta manera, también queda envenenada; si ya lo estaba, en vez de ello sufre 1d6 puntos de daño adicional.

Detectar la presencia del gas es extremadamente difícil sin abrir el contenedor. Las pruebas del Percepción para detectar la trampa y las de Intelecto para desarmarla tienen 2 desventajas.

RASTRILLO DESCENDENTE

Esta trampa funciona con un cebo, como un cofre del tesoro, una puerta cerrada o una botella de licor, para atraer a los intrusos a una habitación o el extremo de un pasillo. Basta con tocar el cebo para activar la trampa.

Una vez activada, un rastrillo cae desde un hueco oculto, llenando el área de la entrada y bloqueando la única vía de escape. Todas las criaturas presentes en el área deben realizar una prueba de Agilidad. Si fallan, quedan atrapadas tras el rastrillo, sufren 2d6 puntos de daño y quedan derribadas e inmovilizadas. En caso de éxito, las criaturas tiran 1d6. Si el resultado es impar, logra desplazarse antes de que termine de caer, pero queda en la zona cerrada. Si el resultado es par, la criatura maniobra en la otra dirección y queda libre.

Levantar el rastrillo o romperlo requiere tener éxito en una prueba de Fuerza, que se lleva a cabo con 3 desventajas.

RUNA MÁGICA

Una runa invisible protege mágicamente una puerta, cofre u otro objeto que pueda ser abierto y cerrado. Las criaturas capaces de percibir cosas invisibles pueden detectar la runa. Cuenta como un conjuro de nivel 3 a efectos del conjuro *destruir magia* y tiene efectos defensivos similares.

Si una criatura abre el objeto protegido, la runa explota. El fuego mágico se extiende en una esfera de 3 metros de radio, causando 4d6 puntos de daño a todo lo que haya en el área. Las criaturas allí presentes pueden reducir el daño a la mitad su superan una prueba de Agilidad.

Activar la runa podría alertar al creador de la trampa de la intrusión.

Telarañas

Enormes arañas o criaturas similares tejen ocasionalmente redes alrededor de las entradas cercanas a sus nidos. Ellas nunca quedan inmovilizadas por sus propias redes y se pueden desplazar por ellas a toda velocidad.

Una criatura que entre en un espacio que contenga redes queda inmovilizada. Puede usar una acción para realizar una prueba de Fuerza con 1 desventaja. En caso de éxito, la aflicción queda eliminada y la criatura se libera de las redes.

Las pruebas de Percepción para detectar las redes tienen 1 desventaja.

Trampa de dardos

Un cable disimulado cruza la entrada (puerta o arco) por el suelo al nivel del tobillo. Cuando una criatura desprevenida pase por la entrada, tira 1d6. Si el resultado es par, la criatura arrastra el cable y activa la trampa.

Una docena de dardos salen disparados hacia la entrada desde las paredes circundantes. La criatura que activó el mecanismo debe superar una prueba de Agilidad con 1 desventaja para no sufrir 1d6+2 puntos de daño. Si lo consigue, los dardos pasan de largo. Si detrás de la criatura que activó el mecanismo hay otra, esta también debe realizar la prueba de Agilidad con 1 desventaja para evitar el daño.

Trampa de lanzas

Una placa de presión oculta en el suelo. Cuando una criatura desprevenida entra en su espacio, tira 1d6. Si el resultado es par, la criatura activa la trampa.

Unas lanzas surgen con fuerza del suelo en un círculo de 3 metros de radio alrededor de la placa de presión, causando 2d6+1 a todo lo que esté tocando el suelo del área. Las criaturas que tengan éxito en una prueba de Agilidad sufren la mitad del daño. Las lanzas se retraen a continuación y la trampa se restablece automáticamente.

Las pruebas de Percepción para encontrar la placa de presión y las de Intelecto para desarmar la trampa tienen 1 desventaja.

Recompensas

Incentiva a los jugadores para que realicen expediciones peligrosas. Dinero, piedras preciosas, objetos encantados o poderosas reliquias no solo mejoran las capacidades de los PJ, sino que también crean hambre de historias, más aventuras y más emoción.

Incremento de nivel

La recompensa más valiosa e inmediata que puedes otorgar es el aumento de nivel del grupo. Puede producirse cuando prefieras, pero es mejor hacerlo cuando el grupo haya cumplido el objetivo de una aventura, como llevar a un vil espía a la justicia, frustrar los planes de una secta para liberar a un príncipe demonio en el mundo o arrebatar una poderosa reliquia de las manos de un villano.

La elección de las sendas cambia la forma de jugar ya que otorga a los jugadores la posibilidad de desarrollar sus personajes de manera significativa. Por esta razón, no deberías aumentar el nivel del grupo al punto de elegir una nueva senda hasta que hayan cumplido un importante objetivo de la campaña o una misión relevante.

Opción: entrenar

Puedes exigir a los personajes que pasen tiempo entrenando antes de poder incrementar su nivel. El entrenamiento hace que los personajes profundicen en la historia puesto que les pone en la tesitura de tener que buscar maestros que les enseñen nuevos talentos. Estos maestros y, a su vez, sus contactos pueden abrir más posibilidades narrativas.

A pesar de estas ventajas, el entrenamiento también tiene inconvenientes. Minimiza, en cierto modo, la importancia del incremento de nivel y frustra a los jugadores que sienten que ya se han ganado la recompensa por alcanzar el objetivo de la historia. Si estás pensando en aplicar esta regla opcional, háblalo primero con tus jugadores y no sigas adelante si no se muestran demasiado entusiastas.

Entrenar para incrementar el nivel

El personaje debe encontrar un entrenador dispuesto que siga su misma senda o aquella a la que desea acceder. Avanzar hasta el siguiente nivel requiere de 1 semana por nivel que ya posea el personaje. Aparte de los gastos de manutención, el personaje deberá pagar a su instructor 1 cp a la semana.

Entrenar para una nueva senda

En vez de requerir un entrenamiento para cada nivel, puedes limitarte a exigirlo cuando un personaje decida acceder a una nueva senda. Este entrenamiento tendría los mismos requisitos y coste que los arriba expresados. Por ejemplo, un personaje que acceda a una senda de experto desde una de principiante necesitaría 2 semanas de entrenamiento (para avanzar del nivel 1 al 3).

Tesoro

El tesoro no es la principal razón para salir en busca de la aventura, y nada garantiza a los personajes que vayan a encontrar riquezas durante sus expediciones. Aun así, necesitan dinero para sustituir y mejorar armas y armadura, pagar sus gastos y reponer pociones, sortilegios y demás equipo susceptible de ser gastado., de modo que deberías asegurarte de que algo ganen por el camino. Los personajes pueden saquear a un enemigo derrotado o descubrir un viejo tesoro mientras exploraban un antiguo enclave. También podrían ganar una recompensa, puede que por rescatar a un prisionero o ayudar a alguien en un momento de necesidad.

Puedes recompensar con la cantidad de tesoro que consideres oportuna, pero procura no dar demasiado de una sola vez. La tabla de **Límites de tesoro** muestra el total máximo recomendado que el grupo debería encontrar por nivel.

LÍMITES DE TESORO

Grupo	Tesoro por nivel (mo)
Inicial	1
Principiante	5
Experto	50
Maestro	500

OTORGAR TESORO

El tesoro puede tener muchas formas: cofres llenos de monedas, piedras preciosas, joyas, obras de arte o cualquier otra cosa que tenga valor.

DINERO

En los niveles inferiores, distribuye mejor el tesoro en monedas más pequeñas. Por ejemplo, en el nivel 0 es mucho mejor entregar 10 chelines de plata, 100 peniques de cobre o 1.000 centavos que 1 corona de oro, que no parece mucho. Puedes dosificar el tesoro a lo largo de toda la aventura o entregarlo de golpe al final.

PIEDRAS PRECIOSAS Y JOYAS

Las monedas pueden suponer una carga una vez se alcancen los niveles superiores, sobre todo si se cuentan por miles. En vez de ello, entrega parte del tesoro en forma de valiosas piedras preciosas o alhajas.



MAPAS DEL TESORO

Los mapas del tesoro son una manera genial de plantar las semillas de futuras historias. Un mapa tiene valor propio para las partes interesadas, pero alberga el potencial de conducir al grupo a mayores recompensas si cabe. No obstante, procura no emplear este recurso demasiado a menudo. Si cada tesoro necesitase un mapa para hacerse con él, ralentizarías la obtención de recompensas y puede crear la sensación de que los personajes están siendo llevados de la mano sin demasiada alternativa.

OTROS BIENES

Puedes mezclar recompensas de tesoro cambiando monedas por objetos de arte, como pinturas, tapicerías, estatuillas e ídolos; cambiar bienes como barras de hierro, ganado u otros objetos de valor. Aparte de ser más interesantes que la simple moneda, estos objetos pueden convertirse en semillas de futuras aventuras. Por ejemplo, un tapiz que encuentran los personajes puede contener una pista sobre la ubicación de una afamada tumba o información sobre el paradero de una legendaria reliquia.

OBJETOS ESPECIALES

En vez de otorgar tesoro en forma de monedas, puedes proporcionar el equivalente en bienes poco comunes o ventajas para los PJ. Pueden ser objetos alquímicos, pociones, sortilegios, talleres de ingeniería, bienes del mercado negro, propiedades, vehículos o cualquier cosa que te parezca curiosa.

RELACIONES

No todas las recompensas tienen por qué tener un valor monetario. A veces puede tratarse de un contacto plasmado en una persona u organización cuyas capacidades o recursos resultan valiosos para los PJ.

COMPAÑEROS

Los compañeros son personajes secundarios que se unen al grupo por una razón u otra y, si se les permite, acompañan a los PJ en sus expediciones. La razón de acompañarles puede ser la reputación del grupo, obtener ayuda, ofrecer asistencia para cumplir un objetivo específico o cualquier otra razón que se te ocurra.

Sumar compañeros al grupo aumenta la probabilidad de sobrevivir, así que deberías ser cauto con el número de compañeros que sumas, sobre todo si el grupo ya es amplio de por sí. Ten en cuenta también los compañeros temporales obtenidos mediante talentos o conjuros.

Los compañeros no tienen obligación de permanecer; si se les trata mal, pueden abandonar. Asimismo, solo permanecen con el grupo el tiempo que tenga sentido en la historia. Por ejemplo, alguien podría no estar interesado en abandonar su tierra natal o ir a sitios donde la muerte parece una certeza. Otros podrían decidir asentarse en algún lugar que visiten los personajes y empezar una nueva vida allí.

Crear compañeros

Un compañero es un personaje importante que tú controlas, tal como se describe en **Personajes secundarios**, más arriba en este capítulo. Sus avances de nivel se producen a la mitad de velocidad que los PJ.

Contactos

Los personajes van conociendo gente a lo largo de sus aventuras, algunas de las cuales se convierten en contactos. El valor de un contacto está en la ayuda que puede proporcionar. Los contactos son personajes menores (ver **Personajes secundarios**). Determina cómo puede serle útil el contacto al grupo escogiendo dos de las siguientes opciones.

Influencia

El contacto puede abrir puertas a los personajes y propiciar que sucedan las cosas moviendo los hilos adecuados. Un contacto de influencia puede influir en un poderoso noble (o ser el propio noble), ser un mercader, el capitán de la guardia o un miembro importante de un gremio criminal.

Información

El contacto conoce o puede obtener información sobre un asunto específico. Esta persona puede ser un estudioso en una universidad, un encargado de barra con tendencia a escuchar conversaciones ajenas o un miembro de los bajos fondos criminales con oídos en todas partes.

Seguridad

El contacto proporciona a los personajes un refugio cuando lo necesitan. Puede ser un o una amante, un familiar o un adinerado patrón con mucho espacio libre en casa.

Objetos encantados

Los restos de antiguas civilizaciones están diseminados por todo el mundo. Castillos en ruinas, túmulos, antiguas tumbas, ciudades enterradas y amplios complejos subterráneos ofrecen grandes peligros y mayores recompensas. Estos lugares ocultos pueden contener objetos de un valor distinto de la riqueza mundana: objetos encantados, imbuidos en poder mágico.

Obtención

La obtención de objetos encantados depende por completo de ti. Tienen un considerable impacto en el juego, ya que mejoran las capacidades existentes de los personajes y proporcionan otras nuevas., de modo que no sería mala idea restringir su adquisición. Por norma general, un personaje no debería tener más objetos encantados que sendas: por lo tanto, un personaje principiante no debería tener más de uno, uno experto dos y uno maestro tres.

Identificación

Los objetos encantados pueden revelar sus funciones a sus propietarios o requerir su descubrimiento mediante el uso. El poder de un anillo encantado suele ser evidente cuando se lo pone uno en el dedo, mientras que una espada encantada se prende en llamas mágicas al atacar. Algunos objetos, en especial aquellos que están malditos, mantienen sus funciones en secreto y requieren de cierta investigación, magia o consultar a un experto para conocer de lo que son capaces.

Compraventa

Los objetos encantados no es la mercancía que uno simplemente compra en un puesto. Son descubrimientos extraños realizados en lugares igual de extraños. Un personaje puede saquear un botín del cadáver de un poderoso adversario, descubrirlo entre el tesoro de un dragón o entre los objetos funerarios de una vieja tumba. Por otra parte, este tesoro podría aparecer en un puesto de curiosidades, en una polvorienta estantería entre el cráneo de una extraña criatura y un bote de cristal con un gusano verde brillante dentro, flotando en una solución del alcohol.

A la inversa, los personajes no pueden vender sin más todos los objetos encantados que van encontrando, aunque puede que encuentren un comprador para un artículo en particular, dependiendo de su función y quién pueda quererlo. Encontrar un comprador y acordar un precio puede ser, de por sí, la base de una aventura.

Crear objetos encantados

La capacidad de crear objetos encantados anida en los individuos más poderosos del mundo, por lo que quedan fuera del alcance de los personajes creados con las reglas de este manual. Los PJ pueden salir a buscar estos objetos, arrebatárselos a sus propietarios o descubrirlos por casualidad.

Objetos encantados de muestra

No existe nada parecido a un objeto encantado estándar. Cada uno es único. Puedes crear un objeto encantado de diseño propio, escoger su forma y propiedades en las siguientes tablas o simplemente tirar un dado y crearlo al azar.

Propiedades del objeto encantado

La propiedad de un objeto encantado indica lo que puede hacer. Para usar uno, el personaje debe sostenerlo o llevarlo puesto, dependiendo de su forma. Un anillo que vuelva al usuario invisible de poco va a servir si está escondido en una bota, y una varita mágica no funciona a menos que la lleve en la mano. Si el objeto tiene un número de usos limitado, estos se restablecen cada nuevo día al amanecer a menos que la descripción de la propiedad establezca otra cosa.

Un objeto encantado no debería tener más de una propiedad, a menos que pretendas que sea la columna vertebral de una aventura o campaña. Una vez esté en manos del PJ, un objeto tan poderoso puede ser un problema si no planificas muy bien lo que haces con él.

Puedes elegir las propiedades del objeto en las siguientes tablas o determinarlas aleatoriamente. Elige o tira con un dado en la tabla de **Propiedades de los objetos encantados**

y luego vuelve a tirar en la tabla correspondiente. Si el efecto no tiene sentido para el objeto, vuelve a tirar o escoge la propiedad más adecuada en la tabla.

El epígrafe de la propiedad se refiere al usuario del objeto.

RELIQUIAS

Un ladrón se cuela por un agujero en el techo, violando la cámara más profunda para recuperar el temido *Libro de los Susurros* de la tumba del Rey Brujo. Una chica normal extrae una espada de la piedra y descubre su destino. Un ladrón encuentra un anillo de oro por aparente casualidad en una oscura cueva, lo que no solo cambiará su destino, sino el de todo el mundo cuando se lo guarde en el bolsillo. Todos estos tesoros son reliquias de una edad olvidada, objetos legendarios cuyo descubrimiento y recuperación son acontecimientos de gran y perdurable importancia en el juego.

CARACTERÍSTICAS DE LAS RELIQUIAS

Una reliquia no debería ser algo con lo que los personajes se topan sin más, sino el objetivo final de una historia. Puede ser la fuente de poder de un villano o la única manera de que el grupo complete la misión. Una vez obtenida, la reliquia puede permanecer con los personajes el resto de su carrera o desvanecerse al cabo de un tiempo.

ÚNICAS

Cada reliquia es creada para un único propósito. Si bien muchas poseen propiedades como los objetos encantados menores, las reliquias cuentan con inusuales curiosidades, historias y funciones en el mundo que las separa de todo lo demás.

FORMA DEL OBJETO ENCANTADO

d20	Forma	Ejemplos
1	Armadura ligera	Túnicas, cuero blando, cuero duro
2	Arma cuerpo a cuerpo	Espada, bastón, lanza
3	Joyas	Anillo, collar, brazalete
4	Mobiliario	Mesa, espejo, alfombra
5	Escultura	Estatuilla, ídolo
6	Moneda	Penique de cobre, corona de oro
7	Herramienta	Martillo, balanza, llave inglesa
8	Ropa	Sombrero, capa, camisa, zapatos
9	Instrumento musical	Laúd, tambor, flauta
10	Contenedor	Bolsa, caja, cofre
11	Inscripción	Tomo, pergamino, tablilla de arcilla
12	Instrumento mágico	Varita, bola de cristal, cuchillo
13	Tecnología	Reloj de bolsillo, pistola
14	Juego o juguete	Cartas, dados, muñeca
15	Accesorio	Llave, monóculo, funda
16	Vehículo	Carro, bote, calesa
17	Religioso	Símbolo sagrado, libro, rosario
18	Extraño	Mano momificada, bezoar
19	Arma a distancia	Arco, ballesta
20	Armadura media/pesada	Cota de malla, coraza y malla

PROPIEDADES DE LOS OBJETOS ENCANTADOS

d20	Tabla
1–4	Tabla 1
5–8	Tabla 2
9–12	Tabla 3
13–16	Tabla 4
17–20	Tabla 5

TABLA DE OBJETO ENCANTADO 1

d20	Efecto
1	Tus pruebas para evitar quedar enfermo o para recuperarte de la enfermedad tienen 1 ventaja.
2	Tus pruebas para evitar quedar envenenado o para recuperarte de esta aflicción tienen 1 ventaja. Sufres la mitad de daño por veneno.
3	Sufres la mitad de daño por fuego.
4	No quedas fatigado debido a la exposición al calor o al frío extremos.
5	Puedes usar una acción para que el objeto emita luz en un radio de 2 metros a su alrededor hasta usar una reacción en tu turno, que finalizará el efecto.
6	Cuando está a 100 metros de un demonio, el objeto oscurece ligeramente las sombras alrededor de este, negando el rasgo horripilante de la criatura.
7	Sabes hablar un idioma adicional determinado por el creador del objeto.
8	Siempre flotas escasos centímetros sobre el suelo, aunque sigues sufriendo daño por caída.
9	Cuando te mueves, puedes elegir hacerlo sin hacer ruido, independientemente de la superficie.
10	Puedes usar una acción para atenuar la luz en un radio de 2 metros alrededor del objeto. Las zonas iluminadas se consideran ensombrecidas, y las ensombrecidas se consideran oscuras.
11	Las pruebas de Fuerza para escalar y trepar tienen 1 ventaja.
12	Las pruebas de Fuerza para nadar tienen 1 ventaja.
13	Aprendes una profesión adicional determinada por el creador del objeto.
14	Aumentas tu Percepción en 1.
15	Los demás no pueden usar la magia para leer tus pensamientos o comunicarse contigo en contra de tu voluntad.
16	Si el objeto es un contenedor, puede albergar el cuádruple de su volumen aparente. Si no lo es y se coloca en el interior de un contenedor, cuadruplica igualmente el volumen aparente de este.
17	Ni tú ni el objeto os ensuciáis.
18	Siempre sabes qué hora es con precisión.
19	Siempre sabes dónde está el norte.
20	El objeto tiene patas y actúa como un constructo obligado de su Tamaño.

TABLA DE OBJETO ENCANTADO 2

d20	Efecto
1	El objeto calienta una zona fría en un radio de 5 metros a su alrededor y hasta que la temperatura esté algo por encima de la congelación.
2	Cuando se coloca en un líquido, el objeto se hunde y congela un radio de 1 metro a su alrededor. Sacar la esfera helada del líquido desactiva el objeto y el material helado se derrite con normalidad.
3	Puedes usar una acción para colocar el objeto sobre cualquier superficie plana de no más de 15 centímetros de grosor y que esté a tu alcance. El objeto y la superficie sobre la que se encuentra se vuelven transparentes hasta que es retirado.
4	Puedes usar una acción para que las llamas envuelvan el objeto tanto tiempo como permanezcas concentrado, hasta 1 minuto. Las llamas emiten una luz similar a una antorcha y causan 1d6 puntos de daño a todo lo que toquen, salvo la criatura que sostiene el objeto. Este tiene tres usos. Recupera los usos gastados cada día, cuando sitúas el objeto en un fuego.
5	El objeto es venenoso. Cualquier criatura viva que entre en contacto con él sufre 1d6 puntos de daño por veneno a menos que realice con éxito una prueba de Fuerza.
6	El objeto irradia peligro. Las criaturas que se encuentren en un radio de 5 metros a su alrededor pueden evitar la aflicción atemorizado si realizan con éxito una prueba de Voluntad con 1 desventaja.
7	Puedes usar una acción para situar el objeto sobre cualquier superficie que tengas a tu alcance. Este permanecerá allí contra viento y marea hasta que lo toques y emplees una acción para recogerlo.
8	El objeto cambia de color para mimetizarse con su entorno a la perfección.
9	El objeto vibra sutilmente cuando está a 100 metros de un troll o un gigante.
10	Puedes usar una acción para extinguir todas las llamas hasta un máximo de 10 metros de ti. El objeto tiene tres usos. Recuperas los usos gastados una vez al día, cuando mojas el objeto con agua.
11	El objeto se vuelve verde cuando se encuentra a 10 metros de un veneno o una criatura venenosa.
12	Puedes usar una acción para hacer que todas las puertas, contenedores u otros objetos que puedan abrirse y cerrarse lo hagan a tu voluntad, siempre que estén a 10 metros de ti como máximo. El objeto tiene tres usos.
13	El objeto emite un campo en una esfera de 10 metros de radio a su alrededor que mantiene a raya a los insectos normales.
14	Puedes usar una reacción cuando te curas de un daño para recuperar el doble de puntos de daño. El objeto tiene un uso.
15	Puedes usar una reacción para volverte invisible durante 1 minuto. Te vuelves visible inmediatamente si haces un ataque o lanzas un conjuro que cause daño. El objeto tiene un uso.
16	Puedes usar una acción para elegir un objeto o criatura objetivo a un máximo de 10 metros de ti. Haces una tirada de ataque enfrentada de Agilidad. Si tiene éxito, el objetivo sufre 2d6 puntos de daño por uno de los siguientes factores: ácido, frío, fuego, rayo, trueno o cualquier otra cosa a elección del DJ. El objeto tiene tres usos.
17	Puedes usar una acción para elegir una criatura objetivo a un máximo de 10 metros de ti. Haces una tirada de ataque enfrentada de Voluntad. Si tienes éxito, la criatura queda hechizada durante 1 minuto o hasta que sufra algún daño. El objeto tiene tres usos.
18	Puedes usar una acción para obtener una bonificación de +10 a tu Velocidad durante 1 minuto. Pasado este tiempo, quedas fatigado durante otro minuto. El objeto tiene tres usos.
19	Puedes usar una acción para volar hasta 100 metros y aterrizar con seguridad. El objeto tiene tres usos.
20	Puedes usar una acción para lanzar el objeto hacia un espacio abierto en el suelo a un máximo de 20 metros de ti. El objeto desaparece, y en el espacio que ocupaba aparece un **animal pequeño** obligado. Estará a tu servicio durante 1 minuto o hasta quedar incapacitado. Al finalizar el efecto, el animal desaparece y reaparece el objeto en el mismo espacio que ocupaba. El objeto tiene un uso.

TABLA DE OBJETO ENCANTADO 3

d20	Efecto
1	Puedes usar una acción para hacer que el objeto emita una leve música hasta que emplees una reacción en cualquier momento para pararla.
2	Puedes usar una reacción en cualquier momento para aplicar 1 ventaja a tu siguiente tirada antes de finalizar la ronda. El objeto tiene un uso.
3	Puedes usar una reacción en tu turno para cambiar tu aspecto y asemejarte a otra persona. El efecto dura 1 hora o hasta que sufras algún daño. Las criaturas que sospechen pueden realizar una prueba de Percepción para delatarte. El objeto tiene tres usos.
4	Puedes usar una acción para provocar una niebla que se extiende a 10 metros alrededor del objeto y permanece durante 1 minuto o sea disipada por el viento. La niebla oscurece parcialmente el área. El objeto tiene tres usos.
5	Puedes usar una acción para elegir un objeto objetivo que puedas ver. Averiguas una verdad acerca del objetivo. El objeto tiene tres usos.
6	Puedes usar una acción para elegir un punto en el suelo a no más de 20 metros de ti. Hierba, densas enredaderas y otras formas de vegetación surgen del punto escogido en un radio de 5 metros. El suelo del área se considera terreno complicado. El objeto tiene un uso.
7	Puedes usar una acción para recuperar el lanzamiento de un conjuro de nivel 1 que conozcas. El objeto tiene un uso.
8	Puedes usar una acción para transformar el objeto en otro distinto con un valor no superior a 1 cp. La nueva forma no puede albergar propiedades mágicas. El objeto mantiene la forma hasta que vuelva a ser usado. Tiene un uso.
9	Puedes usar una acción para crear 4 litros de agua potable y limpia. El objeto tiene un uso.
10	Puedes usar una acción para crear un hemisferio opaco y permeable con un radio de 5 metros a su alrededor. El hemisferio permanece en el sitio durante 8 horas. El objeto tiene un uso.
11	Puedes usar una reacción en tu turno para teleportarte hasta un espacio abierto que puedas ver a un máximo de 100 metros de ti. El objeto tiene un uso.
12	Puedes usar una acción para elegir un punto a un máximo de 100 metros de ti. Puedes oír lo que pasa como si estuvieses allí mismo, siempre que te mantengas concentrado, hasta 1 minuto. El objeto tiene tres usos.
13	Puedes usar una acción en tu turno para comunicarte telepáticamente con cualquier criatura dispuesta que conozca al menos un idioma y se encuentre a un máximo de 20 metros de ti. El efecto dura 1 minuto y el objeto tiene tres usos.
14	Te mueves a velocidad máxima por terreno complicado.
15	Puedes usar una acción para otorgar 1 ventaja a todas las pruebas que hagas en el próximo minuto. El objeto tiene un uso.
16	Puedes respirar normalmente sumergido en cualquier líquido.
17	Puedes usar una acción para dispersar vapores, gases, niebla, neblina o humo en un radio de 10 metros alrededor del objeto. Tiene un uso.
18	Puedes usar una acción para reducir en 1d3 (hasta un mínimo de 0) las desventajas que tengas impuestas a las pruebas y las tiradas de ataque durante el siguiente minuto. El objeto tiene un uso.
19	Puedes usar una acción para para hacer que el objeto se desvanezca en un espacio extradimensional. En cualquier momento posterior, puedes usar una reacción para recuperarlo.
20	Puedes usar una acción para para otorgar 2 ventajas a la siguiente tirada antes del final de la ronda. El objeto tiene un uso.

TABLA DE OBJETO ENCANTADO 4

d20	Efecto
1	Tienes 1 ventaja en las pruebas para identificar ilusiones.
2	Puedes usar una reacción en tu turno para saltar hacia delante en el tiempo. Desapareces y reapareces al final de la ronda en el mismo espacio o en el espacio abierto más cercano al que ocupabas. El objeto tiene tres usos.
3	Puedes usar una reacción cuando haces un ataque con un conjuro para garantizar 1 ventaja a la tirada. El objeto tiene un uso.
4	Cada hora que descanses, tira 1d6. Si el resultado es 6, te recuperas de 2d6 puntos de daño.
5	Nadie puede sorprenderte.
6	Duplicas tu distancia de salto.
7	Puedes desplazarte y quedarte de pie sobre superficies líquidas como si fuesen sólidas.
8	Puedes usar una reacción en tu turno para convertirte en un ser insustancial hasta el final de la ronda. Mientras te encuentres en este estado, sufres la mitad de daño por las armas, puedes atravesar objetos sólidos y otras criaturas e ignoras los efectos de recorrer terreno complicado. Si terminas tu movimiento en un objeto sólido, mueres instantáneamente. El objeto tiene tres usos.
9	El objeto es una armadura que no tiene requisito de Fuerza.
10	El objeto es un arma o pieza de munición que nunca se pierde o se rompe. Cuanto atacas con éxito con él, puedes usar una reacción para inspirar terror en el objetivo. Este queda atemorizado durante 1 ronda, a menos que tenga éxito en una prueba de Voluntad.
11	El objeto brilla siempre que alguien en un radio de 5 metros mienta a sabiendas.
12	Obtienes visión en las sombras.
13	Incrementas tu tasa de curación en una cantidad equivalente a tu nivel.
14	Cuando fallas en una prueba requerida por un conjuro, puedes usar una reacción para convertirla en éxito. El objeto tiene un uso.
15	Puedes usar una acción para transformar el objeto en una escalera de 3 metros. El objeto mantiene la forma hasta que uses otra acción para devolverle la suya.
16	Puedes usar una acción para transformarte en un **animal diminuto**. Mantienes esa forma durante 1 hora, hasta que quedes inconsciente o hasta que uses una reacción en tu turno para recuperar la tuya. El objeto tiene un uso.
17	Puedes usar una acción para trasladarte instantánea y seguramente, junto con otras cinco criaturas dispuestas y a tu alcance, a un destino escogido por el DJ. Este destino puede ser el mismo cada vez que uses el objeto o uno diferente. El objeto tiene un uso.
18	Puedes usar una reacción cuando una criatura falle una tirada de ataque con arma cuerpo a cuerpo para teleportarte hasta un espacio abierto que se encuentre a 1 metro de la criatura desencadenante.
19	Puedes usar una acción para tocar el objeto. Este desaparece y se convierte en un tatuaje en tu cuerpo, donde permanece hasta que uses una reacción en tu turno para recuperarlo. Una vez recuperado, el objeto aparece en tu mano o en un espacio abierto a tu alcance.
20	Puedes usar una acción para protegerte contra la magia durante 1 ronda. Mientras dure el efecto, las pruebas requeridas por conjuros u otros efectos mágicos tienen 1 ventaja. Asimismo, los ataques de otras criaturas con conjuros hacia ti tienen 1 desventaja. El objeto tiene un uso.

TABLA DE OBJETO ENCANTADO 5

d20	Efecto
1	Las pruebas para evitar ganar Locura tienen 1 ventaja.
2	Las pruebas para derribar puertas, abrir cofres y levantar pesos tienen 1 ventaja.
3	Puedes usar una acción para hacer que el objeto emita un ruido ensordecedor en un radio de 10 metros durante 1 minuto. En este período, todas las criaturas en el área quedan ensordecidas mientras permanezcan ahí, y las que se encuentren hasta 100 metros tienen 1 desventaja en todas las pruebas de escuchar. El objeto tiene tres usos.
4	Puedes usar una reacción en tu turno para causar 1d6 puntos de daño adicional con todos los ataques que hagas durante 1 ronda. El objeto tiene tres usos.
5	El objeto flota y nunca se hunde. Siempre vuelve a la superficie de cualquier líquido donde se deje.
6	El objeto está poseído por un **demonio diminuto**. Cuando quedas incapacitado, te curas inmediatamente de una cantidad de daño equivalente a tu tasa de curación y quedas controlado por el demonio durante 1 minuto. Consulta **Posesión demoníaca**, en el **Capítulo 10**.
7	El objeto es invisible incluso bajo la luz.
8	El objeto es un arma. Reduces en 1 el número de desventajas impuestas a tiradas de ataque con ella (mínimo 0).
9	Cuando lanzas un conjuro de nivel 1 o 2, tira 1d6. Si el resultado es 1, ganas 1 punto de Locura. Si el resultado es 6, recuperas el lanzamiento de ese conjuro. Con cualquier otro resultado no hay efecto.
10	No necesitas respirar.
11	Las tiradas de ataque en contextos sociales tienen 1 ventaja.
12	Al moverte, o no dejas huellas o, si las dejas, parecen las de otra criatura a tu elección.
13	Las áreas de sombras causadas por demonios a un máximo de 100 metros de ti quedan iluminadas y eres inmune al rasgo horripilante de las criaturas.
14	No necesitas comer ni beber.
15	No puedes quedar atemorizado.
16	El objeto produce un sonido de repique cuando está a un máximo de 20 metros de una trampa.
17	El objeto contiene un conjuro de nivel 1 a elección del DJ. Puedes lanzar el conjuro del objeto independientemente de tu Poder. Tiene un solo lanzamiento, que se recupera una vez al día, al amanecer.
18	El valor y el modificador de uno de tus atributos, a elección del DJ, se incrementa en 1.
19	El objeto tiene dos propiedades. Vuelve a tirar e ignora los resultados 19 y 20 de esta tabla.
20	El objeto tiene tres propiedades. Vuelve a tirar e ignora los resultados 19 y 20 de esta tabla.

INESTIMABLES

Los poseedores de reliquias difícilmente van a estar dispuestos a separarse de ellas, sobre todo a cambio de efímeras riquezas. Es incluso posible que una reliquia reclame la constante atención y protección de su poseedor.

CASI INDESTRUCTIBLES

Las reliquias ignoran el daño de prácticamente todas las fuentes. Sigue siendo posible destruir una, pero el medio para hacerlo suele ser un secreto celosamente guardado que implica viajar a lugares peligrosos. Estas misiones son la base de grandes historias, pero son arriesgadas en el mejor de los casos, y suicidas en el peor.

USO DE LAS RELIQUIAS

Al igual que con otros objetos encantados, los personajes deben sostener o vestir las reliquias para usar sus poderes y beneficiarse de sus propiedades.

IDENTIFICAR RELIQUIAS

Las propiedades mágicas de una reliquia pueden revelarse con su simple uso o pueden requerir estudios y experimentaciones mágicas. Por ejemplo, un personaje descubre la propiedad de la *Espada de la Reversión* la primera vez que golpea a un objetivo vivo con ella, y el *Libro de los Susurros* solo revela sus secretos a quien lean sus páginas.

¿CUÁNTAS?

Adquirir cualquier reliquia suele alterar el devenir del juego. Permite al grupo crear ventajas, superar obstáculos y obtener resultados mucho mejores que sin ella. No existe un límite explícito en cuanto a cuántas reliquias conceder, pero siempre deberías tener cuidado sobre cómo afectarán a tu campaña.

Como normal general, ningún personaje debería obtener una reliquia antes de alcanzar el nivel 3. Incluso cuando el grupo alcanzara el nivel 10, los personajes no deberían tener, entre todos, más de dos o tres reliquias.

Un personaje determinado puede poseer varias reliquias, pero unas podrían ejercer una mala interacción con otras. En tales casos, deja que te guíe el sentido común.

EJEMPLOS DE RELIQUIAS

Puedes usar las reliquias que aquí se recogen tal cual o inspirarte en ellas para tus propias creaciones. Algunas presentan información para la ambientación predeterminada de Urth, descrita en el **Capítulo 8**; otras son más vagas para que aportes tú la definición. Siempre puedes revisar la información de una determinada reliquia para que encaje mejor en tu juego.

CALAVERA FLOTANTE DE UGRASH

Unas runas negras y delgadas recubren la *Calavera Flotante* y dos brillantes gemas rojas ocupan las cuencas oculares. En su interior hay cautivo un espíritu maligno.

Hace mucho tiempo, antes de la fundación del Imperio, un poderoso hechicero llamado Rabadius dirigió un ejército de no muertos para conquistar las tierras y gobernarlas como déspota. Extraños edificios erigidos para honrar al retorcido mago aún lo recuerdan. Todos ellos están esculpidos de tal modo que parezcan un montón de calaveras.

El reinado de Rabadius fue tan brutal como breve, finalizado cuando su aprendiz Malachi le cortó el cuello con un cuchillo. Pero Malachi carecía del poder de su maestro, y pronto fue derrocado por sus rivales. Se desconoce cuál de los dos habita actualmente la calavera, o si se trata de otro espíritu, pero lo cierto es que está repleta de odio y amargura hacia los vivos.

EFECTO DE JUEGO

Aura maligna: un poder oscuro envuelve la reliquia, mancillando el mundo allí donde se encuentre. Incluso cuando está totalmente cubierta o encerrada, convierte la luz en sombras en un radio de 5 metros.

Poder de la calavera: puedes usar una acción mientras tocas la *Calavera* para invocar al espíritu que la habita. Haz una prueba de Voluntad con 1 desventaja.

Si fallas, sufres 3d6 puntos de daño y 1 de Locura, y no puedes volver a invocar al espíritu hasta que hagas un descanso. Si te vuelves loco a base de ganar Locura de este modo, mueres al instante y de tu cuerpo inerte surge una **aparición** 1d6 rondas después.

Si tienes éxito, la *Calavera* se eleva 2 metros por encima del suelo y concentra las sombras a su alrededor, adoptando una forma semihumanoide transparente que funciona como una **aparición** obligada por ti hasta un máximo de 1 hora. Al final de este tiempo, las sombras se disipan y la reliquia desciende lentamente hasta posarse sobre una superficie plana.

Mientras la *Calavera* mantenga la forma de aparición, las criaturas incapacitadas en un radio de 8 metros hacen tiradas de destino dos veces y se quedan con el resultado más bajo.



DIADEMA DE LOS OJOS

Una diadema de plata con siete ojos de cristal dispuestos a lo largo de la misma. Se cree que un hechicero paranoico arrancó los ojos de sus enemigos, atando sus almas a la reliquia.

EFECTO DE JUEGO

Atado en plata: cuando te pones la diadema, de su interior surgen unos pinchos que se clavan en tu cráneo. Sufres una penalización a la Salud de -1d6 hasta que te la quites, lo cual no puede hacerse sin que estés inconsciente.

Visión clara: mientras lleves puesta la diadema puedes ver en todas las direcciones a la vez. Ves zonas oscurecidas por las sombras como si estuviesen iluminadas, hasta el alcance normal de tu visión. Reconoces automáticamente cualquier ilusión por lo que es realmente. Por último, tus pruebas de Percepción dependientes de la vista tienen 2 ventajas.

Sin embargo, no puedes desviar los ojos de la mirada de los monstruos y tus pruebas de Percepción contra los efectos dañinos relativos a la vista tienen 1 desventaja.

Separar ojo: puedes usar una reacción en tu turno para separar uno de los ojos de la diadema. Puedes ver a través de él independientemente de lo lejos que te encuentres.

ESPADA DE LA REVERSIÓN

Muchos creen que el Rey Demonio envió la temida *Espada de la Reversión* como una maldición a la humanidad, ya que la desgracia y la muerte impregnan su estela. La negra hoja de este espadón cuenta con joyas carmesíes engastadas que, observadas de cerca, revelan diminutas imágenes de personas en su interior: las almas de aquellos que la espada ha devorado.

EFECTO DE JUEGO

Reversión: cuando obtienes un éxito en una tirada de ataque con la *Espada de la Reversión*, puedes usar una reacción para invocar su poder. Haz una tirada de ataque de Voluntad contra la Fuerza del objetivo. Si tienes éxito, el objetivo recibe tanto daño como la mitad de su Salud. Si fallas, tú sufres tanto daño como la mitad de tu Salud. Cualquier personaje que quede incapacitado debido a este daño muere al instante y su alma queda atrapada en las gemas. Este personaje no podrá ser devuelto a la vida por ningún medio.

Cuando se descubre, la espada cuenta con 1d6+2 gemas vacías. Cuando se llena la última, el arma desaparece.

LIBRO DE LOS SUSURROS

Una lengua disecada está clavada a la ennegrecida cubierta de este siniestro tomo. Ojear sus páginas revela un extraño y retorcido texto que sirve de marco a unas obscenas ilustraciones extraídas de las fantasías de una mente perturbada. Quien tenga la suficiente fuerza de voluntad puede extraer un no menos extraño poder de sus escrituras.

EFECTO DE JUEGO

Secretos prohibidos: al final de cada hora que pases leyendo el *Libro de los Susurros* haz un a prueba de Voluntad con 1 desventaja por hora que haya pasado leyendo en total. Si tienes éxito, aprendes un conjuro a elección del DJ de un nivel que puedas lanzar. Si fallas, ganas 1 punto de Locura y no puedes volver a leer el libro. Cualquier intento de hacerlo provocará que ganes 1 punto automático de Locura.





Bestiario

En el mundo del Rey Demonio la vida es abundante. En bosques y montañas, las profundidades oceánicas y las insondables llanuras habitan todo tipo de criaturas, extrañas y familiares. Urth es hogar de todo tipo de especies animales, desde los insectos más diminutos hasta las gigantescas ballenas, que pueden encontrarse en nuestro mundo, tal como muchas otras cosas conocidas con las que los personajes pueden encontrarse y con las que interactuar. Pero este mundo también alberga muchas otras criaturas, algunas benévolas, la mayoría malignas, algunas vivas, otras no tanto. La magia que impregna el mundo provoca mutaciones en criaturas normales que dan lugar a seres totalmente nuevos e interesantes. Este capítulo solo araña la superficie acerca de las criaturas que pueblan la tierra de Rûl, y su aspecto puede poner a prueba a los personajes, en cuerpo y mente.

El epígrafe de toda criatura presenta reglas de juego y material descriptivo, incluidos aspecto y comportamiento. También aporta información sobre cómo encaja la criatura en el mundo de juego.

Un epígrafe puede representar a toda una variedad de criaturas. El de **Caballo**, por ejemplo, puede describir caballos de monta, ponis, mulas, camellos, cebras y otros animales similares. También puedes emplear un epígrafe existente para expresar una criatura de tu creación alterando simplemente su descripción. Una criatura con armas naturales, como garras o dientes, podría pasar a tener cuernos, cascos o colmillos. Una criatura que escupe fuego podría disparar rayos o esparcir ácido en su lugar. Si deseas crear algo único, consulta **Personalizar criaturas**, más abajo en este capítulo para conocer los pasos con vistas a modificar las criaturas añadiendo rasgos, talentos, ataques y acciones a las ya existentes.

Si una criatura sabe hablar algún idioma, se anota en su epígrafe. De lo contrario, se entiende que no sabe hablar ni comprender ninguno.

El recuadro estadístico

El recuadro estadístico es un formato estándar para representar la información de juego de una criatura. Contiene material descriptivo y entradas numéricas para indicar cómo se usa la criatura en el juego.

Las entradas numéricas representan un ejemplo típico de criatura. Puedes ajustar estos valores para crear una variante; consulta **Personalizar criaturas** para más información.

Información básica

Las dos primeras líneas del recuadro muestran los datos básicos de la criatura.

- **Nombre:** el nombre común de la criatura. Esta puede ser conocida por otros nombres, según zonas o culturas.

- **Dificultad:** el valor de Dificultad de una criatura representa su poder en términos generales. Al crear encuentros (ver **Encuentros de combate** en el **Capítulo 9**) solo tienes que sumar la Dificultad de todas las criaturas o grupos de criaturas que intervienen para determinar la amenaza del encuentro.

Dificultad de las criaturas

Dificultad	Nivel de grupo recomendado
1	Inicial
5	Inicial
10	Principiante
25	Principiante
50	Experto
100	Experto
250	Maestro
500	Maestro

- **Tamaño:** indica el Tamaño normal de la criatura
- **Aterrador/Horripilante:** algunas criaturas tienen un aspecto perturbador, una naturaleza ultramundana o un efecto extraño sobre el mundo que las rodea. Esta entrada no figura si la criatura carece de alguno de estos rasgos.

Aterrador: una criatura que no tenga el rasgo aterrador u horripilante debe realizar una prueba de Voluntad la primera vez que vea una o más criaturas que sí lo tengan. Aplica 1 desventaja si ve cuatro o más criaturas de este tipo a la vez.

Si falla, la criatura queda atemorizada durante un número de rondas equivalente a 1d3 + su Locura total o gana 1 punto de Locura si ya estaba atemorizada. Una vez que la criatura hace la prueba, tenga o no éxito, no podrá verse afectada de nuevo por este rasgo de la criatura que haya visto hasta después de hacer un descanso.

Horripilante: una criatura que no tenga el rasgo horripilante debe realizar una prueba de Voluntad la primera vez que vea una o más criaturas que sí lo tengan.. Aplica 1 desventaja si ve a cuatro o más criaturas así a la vez.

Si falla, la criatura gana 1 punto de Locura o 1d3 si ya estaba atemorizada. Una vez que la criatura hace la prueba, tenga o no éxito, no podrá verse afectada de nuevo por este rasgo de la criatura que haya visto hasta después de hacer un descanso.

Independientemente del desenlace de la prueba, las criaturas que carecen del rasgo aterrador u horripilante hacen las tiradas de ataque contra criaturas horripilantes con 1 desventaja.

Aterrador y horripilante: si un grupo de criaturas incluye algunas con el rasgo aterrador y otras con el rasgo horripilante, las primeras cuentan como si fuesen también horripilantes.

- **Descriptor:** aquí se indica a qué grupo pertenece la criatura y te da una idea de cómo encaja en el juego. Puede ser animal, hada, monstruo u otra cosa. Normalmente, los descriptores no conllevan reglas especiales. Las excepciones se resumen aquí. Los descriptores especiales se aplican a cualquier criatura y aparecen entre paréntesis tras el título principal).

Acuática: una criatura acuática respira en el agua y tiene el rasgo nadadora (consulta **Velocidad**, más abajo). La criatura está indefensa cuando se encuentra en terreno seco.

Autómata: un autómata puede ser una criatura o un objeto. En su calidad de criatura, nunca se verá afectado por la privación o la exposición. Ignora cualquier efecto que lo envejezca. Mientras esté incapacitado, se le considera un objeto, pero sigue estando sujeto a las reglas de criaturas incapacitadas.

Constructo: un constructo no está vivo. Ignora los efectos de la privación y la exposición, así como cualquier otro que lo envejezca. Cuando queda incapacitado, deja de ser una criatura y pasa a ser un objeto.

Demonio: un demonio ignora los efectos de la privación y la exposición, así como cualquier otro que lo envejezca. Cuando queda incapacitado, su forma se desvanece y su esencia regresa al Vacío.

Hada: un hada es inmortal y no envejece, ignorando cualquier efecto que vaya en ese sentido, tras alcanzar la madurez. El tacto del hierro le resultad doloroso y queda mermada mientras esté en contacto con el metal. Los **diablos** son un tipo especial de hadas que viven en el Infierno.

Genio: un genio ignora los efectos de la privación y la exposición, así como cualquier otro que lo envejezca. Cuando queda incapacitado, su forma pierde coherencia y se disipa.

Espíritu: un espíritu no está vivo, por lo que nunca se ve afectado por la privación o la exposición e ignora los efectos de envejecimiento. Cuando queda incapacitado, se desvanece y reaparece a las 24 horas en el Inframundo, el Infierno, el Vacío o de dondequiera que proceda.

Enjambre: un enjambre es un grupo de criaturas más pequeñas. Cubre todas las superficies de su espacio. Si tiene el rasgo volador, llena su espacio. Cuando se mueve, un enjambre puede hacerlo libremente por las aperturas lo suficientemente amplias como para permitir el paso de un solo individuo, así como los espacios ocupados

NOMBRE	DIFICULTAD #

Tamaño # [aterrador/horripilante] descriptor (especial)

Percepción: # (+#); sentidos especiales
Defensa: # (armadura); **Salud:** #
Fuerza: # (+#), **Agilidad:** # (+#), **Intelecto:** # (+#), **Voluntad:** # (+#)
Velocidad: #; rasgos de movimientos especiales
Inmune: lista de cosas que no afectan a la criatura.
Rasgo defensivo: nombre y descripción de su funcionamiento
Vulnerabilidad: descripción de su funcionamiento
Otro rasgo o talento pasivo: nombre y descripción de su funcionamiento

OPCIONES DE ATAQUE

Ataque: (cuerpo a cuerpo; [alcance +#]) +# [con # ventaja(s)] (daño [más talento de ataque])
Ataque: (alcance) +# [con #ventaja(s)] (daño [más talento de ataque])
Talento de ataque: descripción de su funcionamiento.

ATAQUES ESPECIALES

Nombre: descripción de su funcionamiento.

ACCIONES ESPECIALES

Nombre: descripción de su funcionamiento.

MAGIA

Poder: #
Tradición: nombre (#), nombre (#), nombre (#)

FINAL DE LA RONDA

Efecto: descripción de lo que ocurre.

por otras criaturas. Otras criaturas pueden entrar en el espacio del enjambre y desplazarse a través de él. Cuenta como terreno complicado.

Un enjambre sufre la mitad de daño por efectos que empleen una tirada de ataque y el doble por efectos que le requieran realizar una prueba.

No muerto: los no muertos no están vivos. Una criatura no muerta nunca se ve afectada por la privación o la exposición e ignora cualquier efecto que la envejezca. Cuando queda incapacitada, la fuerza que la anima se disipa, dejando atrás solo los despojos.

Algunas criaturas no muertas son prácticamente descerebradas y, por ende, inmunes a muchas aflicciones que afectan al pensamiento y la conciencia. Los no muertos autónomos e inteligentes son más susceptibles a tales efectos.

Características y atributos

Las siguientes líneas presentan unos valores representativos de las características y los atributos de la criatura.

- **Percepción:** indica el valor de Percepción de la criatura y su correspondiente modificador.
- **Sentidos especiales:** si la criatura cuenta con algún sentido especial, aquí viene reflejado. Las reglas para la mayoría de los tipos de sentidos se explican a continuación. Los sentidos especiales que van más allá de los primeros se describen plenamente en el epígrafe correspondiente a la criatura.

  Visión en las sombras. La criatura puede ver en áreas oscurecidas por las sombras como sui estuviesen iluminadas.

  Visión en la oscuridad. La criatura puede ver en áreas oscurecidas por las sombras y en la oscuridad hasta media distancia como si estuviesen iluminadas.

  Ciego. La criatura depende de otros sentidos que no sean la vista para percibir su entorno y es capaz de ubicar la localización de cada criatura u objeto a un máximo de larga distancia. Las criaturas dentro del área no pueden esconderse de ella, la cual además ignora las desventajas impuestas por oscuridad en las tiradas de percepción. Una criatura ciega nunca puede verse afectada por la aflicción cegado.

  Visión verdadera. La criatura puede ver en áreas oscurecidas por las sombras y en la oscuridad como si estuviesen iluminadas. También puede ver criaturas y objetos invisibles, y reconoce automáticamente las ilusiones por lo que son en realidad.
- **Defensa:** este epígrafe indica el valor de Defensa de la criatura. Este puede ser superior que el de su Agilidad debido a su armadura natural o a sus capacidades intrínsecas. Las criaturas que lleven puesta armadura o usen escudo anotan su efecto entre paréntesis después de este valor.
- **Salud:** es el valor de Salud de la criatura. Cuando una criatura que no sea un PJ queda incapacitada, muere instantáneamente a menos que decidas lo contrario.
- **Atributos:** aquí se muestran los valores, y sus respectivos modificadores, de los cuatro atributos de la criatura. Si la entrada de uno de ellos muestra un «—» en vez de un número, la criatura no cuenta con ese atributo y es inmune a cualquier efecto que lo tuviese como objetivo o requiriese una tirada.
- **Velocidad:** es la velocidad de la criatura expresada en metros. Si cuenta con algún rasgo de movimiento especial, se anota también aquí. Si un movimiento especial incluye un valor, la criatura emplea dicho valor en vez de su Velocidad normal cuando lo usa. Consulta **Formas especiales de movimiento**, en el **Capítulo 2**, para saber más al respecto.

  Trepador. La criatura ignora los efectos de terreno complicado cuando trepa.

  Volador. La criatura se desplaza volando.

  (Picado) Mientras vuela, el movimiento de la criatura nunca desencadena ataques libres.

  Nadador. La criatura ignora los efectos de terreno complicado cuando nada.
- **Inmune:** si la criatura no se ve afectada por ciertas fuentes de daño o aflicciones, se enumeran aquí. De lo contrario, este epígrafe no se refleja.
- **Rasgo defensivo:** si la criatura cuenta con defensas especiales, se describen aquí. De lo contrario, este epígrafe no se refleja.
- **Vulnerabilidad:** si la criatura obtiene aflicciones de ciertas fuentes, o sufre daño por algún entorno o situación, se describe aquí. De lo contrario, este epígrafe no se refleja.
- **Otro rasgo o talento pasivo:** si la criatura cuenta con cualquier otro rasgo o talento especial que no requiera que use una acción, se describe aquí. De lo contrario, este epígrafe no se refleja.

Locura y corrupción

Una criatura puede tener valores de Locura y Corrupción a tu discreción, siempre que no sea inmune a ganar Locura. Demonios, diablos, espíritus y no muertos suelen tener unos valores de corrupción equivalentes a la mitad de su Voluntad.

Opciones de ataque

Cuando una criatura emplea una acción para atacar, puede escoger cualquiera de las opciones enumeradas. A menos que se establezca de otro modo, la criatura realiza la tirada de ataque contra la Defensa del objetivo.

- **(Alcance +#):** la mayoría de las criaturas tienen un alcance de 1 o su Tamaño, el que sea más alto. Si una criatura tiene un alcance mayor, se anota aquí.
- **(Distancia):** los ataques a distancia indican su alcance máximo (corto, medio, largo o extremo).
- **Arma natural:** las armas naturales pueden ser cualquier cosa que utilice la criatura para cazar o protegerse, como dientes, garras, espinas, cuernos o un aguijón.

Talentos de ataque

Este epígrafe describe cualquier efecto adicional que pueda producirse en el objetivo debido a un ataque exitoso empleando este talento. Ciertos talentos de ataque solo surten efecto si la criatura tiene éxito en una tirada de ataque con un total de 20 o más, superando la defensa del objetivo en 5 o más. Esto se expresa de forma abreviada como «tirada de ataque 20+» en la línea de ataque.

Ataques especiales

Algunas criaturas cuentan con talentos que les conceden ataques especiales, los cuales quedan descritos en este epígrafe. El uso de un ataque especial cuenta como una acción de ataque. Si la criatura no cuenta con ataques especiales, este epígrafe no se refleja.

- **Ataques múltiples:** muchas criaturas pueden realizar dos o más ataques con una sola acción ofensiva. Por ejemplo, una criatura con Ataque doble puede usar una acción para hacer dos tiradas de ataque. A menos que se especifique otra cosa, estos ataques pueden realizarse contra la misma criatura o contra dos distintas.

Acciones especiales

Algunas criaturas usan acciones especiales, que se describen en este epígrafe. Su uso implica gastar una acción a menos que se especifique otra cosa. Si la criatura no tiene acciones especiales, este epígrafe no se refleja.

Magia

Esta categoría solo está presente si la criatura conoce conjuros.

- **Poder:** el valor de Poder de la criatura.
- **Tradición y conjuros:** los conjuros que conoce la criatura están organizados alfabéticamente por tradición. Cada tradición se expresa en una línea separada. Cada conjuro incluye el número de lanzamientos disponibles para el mismo (entre paréntesis).

Final de la ronda

Este epígrafe describe todo lo que ocurre al final de la ronda si la criatura no está incapacitada. Cuando comienza el combate, resuelves todos los efectos como si hubiese terminado una ronda anterior y a continuación procedes con la primera.



Descripción de las criaturas

En este capítulo se presentan las criaturas en orden alfabético, seguidas por un listado de personajes típicos con los que los PJ pueden encontrarse. Si necesitas un índice de las criaturas ordenado por Dificultad, consulta al final de este capítulo.

Acechador

Escalofriantes formas reptilianas aparecen de la nada y se desvanecen tan rápido como cazan en las fétidas aguas de los pantanos. Los acechadores son mortíferos depredadores que emplean su innata capacidad mágica para atacar a sus presas por sorpresa. Aparecen de la nada, destrozan con sus garras y desaparecen en un estallido de humo.

Un acechador tiene el aspecto de un lagarto bípedo con una piel moteada gris verdosa con puntos brillantes de color rojo, azul o verde. Dos hileras de seis ojos surcan ambos lados de su cabeza con movimientos independientes. Los miembros delanteros del acechador terminan en largas y afiladas garras.

ACECHADOR — DIFICULTAD 50

Monstruo de Tamaño 2

Percepción: 12 (+2); visión en las sombras
Defensa: 15; **Salud:** 40
Fuerza: 15 (+5), **Agilidad:** 15 (+5), **Intelecto:** 8 (-2), **Voluntad:** 11 (+1)
Velocidad: 10
Forma parpadeante: los ataques contra los acechadores tienen 2 desventajas.

OPCIONES DE ATAQUE

Garras (cuerpo a cuerpo) +5 con 1 ventaja (2d6+3 más el objetivo queda apresado con tirada de ataque 20+)

ACCIONES ESPECIALES

Salto al Vacío: el acechador usa una acción o reacción en su turno para desaparecer en una explosión de humo acre. Cualquier criatura que a la que estuviera apresando desaparece con él.

Tira 1d6. Si el resultado es par, el acechador reaparece en el espacio que abandonó en cualquier momento que desee, antes del final de la ronda. Si el resultado es impar, reaparece al final de la ronda en un espacio abierto a tantos metros del espacio original como el resultado de la tirada. Al reaparecer, el acechador ataca con 1 ventaja hasta el final de la ronda.

Cualquier criatura apresada que desaparezca con el acechador gana 1 punto de locura y queda desorientada durante 1 ronda al reaparecer.

ANFISBENA

Desde los desiertos de la Desolación hasta las mazmorras de poderosos hechiceros, las anfisbenas infestan los lugares ricos en energía mágica. Llegan a medir más de 3,5 metros y tienen dos cabezas, una a cada extremo del cuerpo. Su tonalidad varía en función del entorno; las que viven en los desiertos de la Desolación tienen escamas marrones y rojas, negras las variantes subterráneas y blancas y azules las que habitan entornos polares. Independientemente de su coloración, todas las anfisbenas tienen unos ojos esmeraldas que brillan en la oscuridad.

ANFISBENA — DIFICULTAD 25

Monstruo de Tamaño 2

Percepción: 14 (+4); visión en la oscuridad
Defensa: 16; **Salud:** 20
Fuerza: 13 (+3), **Agilidad:** 15 (+5), **Intelecto:** 8 (-2), **Voluntad:** 11 (+1)
Velocidad: 12
Inmune: daño por frío, ganar Locura; desorientado; mermado, aturdido
Bicéfala: una anfisbena puede usar un turno rápido y uno lento y usar dos reacciones en cada ronda.

OPCIONES DE ATAQUE

Colmillos: (cuerpo a cuerpo) +5 (1d6+1 más veneno)
Veneno: el objetivo debe realizar una prueba de Fuerza con 1 desventaja. Si falla, sufre 1d6 puntos de daño y queda envenenado durante 1 minuto. Si ya lo estaba, sufre en su lugar 1d6 puntos de daño adicional.

ACCIONES ESPECIALES

Mirada paralizante: la anfisbena usa una reacción en su turno para fijar la mirada en una criatura objetivo a media distancia de ella como máximo. Esta debe realizar una prueba de Voluntad. Si falla, queda inmovilizada hasta que use una acción para eliminar esta aflicción. Si tiene éxito, se vuelve inmune a esta acción especial hasta después de hacer un descanso.

ANGUILA AULLADORA

Estas anguilas se parecen a las normales, pero llegan a medir más de 3,5 metros. Adquieren su nombre debido al alarmante sonido que producen cuando detectan una presa, invitando a otros congéneres a unirse a la cacería.

ANGUILA AULLADORA — DIFICULTAD 10

Animal (acuático) de Tamaño 2

Percepción: 12 (+2); visión en las sombras
Defensa: 13; **Salud:** 20
Fuerza: 12 (+2), **Agilidad:** 12 (+2), **Intelecto:** 6 (-4), **Voluntad:** 9 (-1)
Velocidad: 8; nadadora

OPCIONES DE ATAQUE

Colmillos (cuerpo a cuerpo) +2 con 1 ventaja (1d6+2)

ACCIONES ESPECIALES

Aullar: la anguila emite un potente aullido. Hasta el final de la ronda, las demás anguilas que se encuentren a media distancia de esta atacan con 1 ventaja.

ANIMAL

Hay animales de muy variados tamaños y entornos. Pueden ser bestias normales o versiones gigantescas de animales mundanos. Puedes personalizarlos rápidamente añadiéndoles rasgos y talentos.

ANIMAL ENORME — DIFICULTAD 50

Animal de Tamaño 3 o mayor

Percepción: 12 (+2)
Defensa: 11; **Salud:** 80
Fuerza: 16 (+6), **Agilidad:** 10 (+0), **Intelecto:** 6 (-4), **Voluntad:** 12 (+2)
Velocidad: 8

OPCIONES DE ATAQUE

Arma natural (cuerpo a cuerpo) +6 con 1 ventaja (3d6)

Se incluyen entre los animales enormes dinosaurios, elefantes, rinocerontes, hipopótamos y versiones gigantes de animales grandes. Añade el rasgo acuático para crear enormes tiburones, ballenas y criaturas similares.

ANIMAL GRANDE — DIFICULTAD 25

Animal de Tamaño 2

Percepción: 12 (+2)
Defensa: 12; **Salud:** 40
Fuerza: 15 (+5), **Agilidad:** 11 (+1), **Intelecto:** 6 (-4), **Voluntad:** 11 (+1)
Velocidad: 10

OPCIONES DE ATAQUE

Arma natural (cuerpo a cuerpo) +5 con 1 ventaja (2d6)

Este epígrafe representa animales grandes como toros, alces, lagartos gigantes, gorilas y variedades gigantes de animales medianos. Añade el rasgo nadador para crear cocodrilos o el rasgo acuático para tiburones u otros tipos de peces. El rasgo volador crea rocs, águilas gigantes y similares.

ANIMAL MEDIANO — DIFICULTAD 10

Animal de Tamaño 1

Percepción: 12 (+2)
Defensa: 14; **Salud:** 20
Fuerza: 13 (+3), **Agilidad:** 13 (+3), **Intelecto:** 6 (-4), **Voluntad:** 10 (+0)
Velocidad: 10

OPCIONES DE ATAQUE

Arma natural (cuerpo a cuerpo) +3 con 1 ventaja (1d6+2)

Entre los animales medianos se incluyen simios, jabalíes, mastines y versiones gigantes de animales pequeños. Puedes añadir el rasgo acuático para crear barracudas o tiburones medianos. Añade el talento Lucha en manada para crear un lobo.

ANIMAL PEQUEÑO — DIFICULTAD 1

Animal de Tamaño ½

Percepción: 12 (+2)
Defensa: 13; **Salud:** 5
Fuerza: 8 (-2), **Agilidad:** 13 (+3), **Intelecto:** 6 (-4), **Voluntad:** 8 (-2)
Velocidad: 10

OPCIONES DE ATAQUE

Arma natural (cuerpo a cuerpo) +3 (1d6+1)

Los animales pequeños pueden ser tejones, perros, gatos o versiones gigantes de animales diminutos. Añade el rasgo trepador para crear un mono, el volador para crear un águila o halcón, Lucha en manada para un perro salvaje o un chacal, el rasgo venenoso para una víbora y el rasgo infeccioso para una rata gigante.

ANIMAL DIMINUTO — DIFICULTAD 1

Animal de Tamaño ¼ o menos

Percepción: 14 (+4)
Defensa: 14; **Salud:** 1
Fuerza: 5 (-5), **Agilidad:** 14 (+4), **Intelecto:** 6 (-4), **Voluntad:** 8 (-2)
Velocidad: 10

OPCIONES DE ATAQUE

Arma natural (cuerpo a cuerpo) +4 con 2 desventajas (1)

ATAQUES ESPECIALES

Distraer: una criatura objetivo dentro del alcance del animal debe realizar una prueba de Voluntad. Si falla, queda mermada durante 1 ronda o hasta que deje de estar al alcance del animal.

Entre los animales diminutos se incluyen conejos, ardillas, serpientes no venenosas y sapos. Añade el rasgo volador para crear un pájaro, o volador y visión en la oscuridad para dar lugar a un murciélago, el rasgo acuático para un pez y trepador y nadador para crear una rata.

ENJAMBRE ANIMAL — DIFICULTAD 5

Animal de Tamaño 1 (enjambre)

Percepción: 12 (+2)
Defensa: 13; **Salud:** 20
Fuerza: 8 (-2), **Agilidad:** 13 (+3), **Intelecto:** 5 (-5), **Voluntad:** 8 (-2)
Velocidad: 8
Inmune: hechizado, desorientado, ensordecido, atemorizado, apresado, inmovilizado, derribado, ralentizado, aturdido.
Multitud: un enjambre sufre la mitad de daño de efectos que requieran de una tirada de ataque y el doble de aquellos que requieran al enjambre realizar una prueba.
Repugnancia: las criaturas que no sean enjambre quedan mermadas mientras permanezcan en el espacio del enjambre o a 1 metro de este.

OPCIONES DE ATAQUE

Arma natural (cuerpo a cuerpo) +3 con 1 ventaja (1d6 o 1d3 si el enjambre está herido)

FINAL DE LA RONDA

Enjambrazón: cada criatura que no sea un enjambre y que se encuentre dentro de su espacio o a 1 metro de este debe realizar una prueba de Agilidad. Si falla, la criatura sufre 1d6 puntos de daño y queda ralentizada durante 1 ronda.

APARICIÓN

Las almas del Infierno a veces se escapan al mundo atraídas por el mal y el sufrimiento. El aparecido parece una mancha de oscuridad con aspecto humano. Unas luces carmesíes brillan donde deberían estar los ojos.

Las apariciones comprenden el alto arcaico y el común, aunque raramente hablan.

APARICIÓN — DIFICULTAD 100

Espíritu horripilante de Tamaño 1

Percepción: 14 (+4); visión en la oscuridad
Defensa: 16; **Salud:** 60
Fuerza: —, **Agilidad:** 16 (+6), **Intelecto:** 11 (+1), **Voluntad:** 14 (+4)
Velocidad: 14; volador
Inmune: daño por frío, enfermedad, fuego y veneno; ganar Locura; dormido, enfermo, fatigado; inmovilizado; envenenado, ralentizado.
Insustancial: sufre la mitad de daño por armas, puede atravesar objetos sólidos y otras criaturas e ignora los efectos de atravesar terreno complicado.

OPCIONES DE ATAQUE

Espada de sombras (cuerpo a cuerpo) +6 con 2 ventajas (2d6 más Daño perdurable)
Daño perdurable: si está vivo, el objetivo sufre una penalización a la Salud equivalente al daño sufrido en el ataque. Si esta penalización reduce su Salud a 0, el objetivo muere al instante y de su cuerpo surge un nuevo aparecido con la mitad de Salud que su creador. El nuevo aparecido surge en un espacio abierto a 1 metro del que ocupaba el objetivo y queda obligado durante 1 hora.

ACCIONES ESPECIALES

Viento etéreo: el aparecido usa una acción o reacción en su turno para moverse a su Velocidad. Este movimiento no desencadena ataques libres.

FINAL DE LA RONDA

Calcinado por el sol: el aparecido sufre 3d6 puntos de daño si se encuentra en un área iluminada por el sol.

ARAÑA GRANDE

Existen muchas razas de araña gigante en el mundo, con dimensiones que van desde perros pequeños hasta especímenes mayores que un ser humano. La mayoría son cazadoras que saltan sobre sus víctimas y les inyectan un poderoso veneno.

ARAÑA GRANDE — DIFICULTAD 10

Animal de Tamaño ½

Percepción: 16 (+6); visión en la oscuridad
Defensa: 14; **Salud:** 20
Fuerza: 12 (+2), **Agilidad:** 13 (+3), **Intelecto:** 7 (-3), **Voluntad:** 10 (+0)
Velocidad: 14; trepador

OPCIONES DE ATAQUE

Colmillos (cuerpo a cuerpo) +3 con 1 ventaja (1d6 más Veneno)
Veneno: el objetivo debe realizar una prueba de Fuerza. Si falla, sufre 1d6 puntos de daño y queda envenenado durante 1 minuto. Si ya estaba envenenado, en su lugar sufre 1d6 puntos de daño adicional.

ACCIONES ESPECIALES

Echar a correr: cuando una criatura al alcance de la araña se mueve, esta puede usar una reacción para retirarse.

ARPÍA

Dulces y seductoras voces atraen a los viajeros a su destrucción. Provienen de las arpías, una horrible raza de hadas malditas que odian a los mortales y se alimentan de cualquiera que caiga en sus garras. Tienen alas, colas y garras de cuervo, mezcladas con el tirso de una ninfa. Tras las heces, la sangre y su detestable comportamiento, las arpías son ciertamente bellas.

Antaño fueron las ninfas más encantadoras, pero su gran belleza llevaba aparejada una gran vanidad. Creían que eran más bellas y atractivas que la propia Reina de las Hadas. Esta, tras oír tales fanfarronadas, las desterró de la corte y las expulsó como cuervos al vuelo, aspecto que aún desfigura su forma.

Las arpías hablan élfico.

ARPÍA — DIFICULTAD 50

Hada de Tamaño 1

Percepción: 12 (+2); visión en las sombras
Defensa: 15; **Salud:** 60
Fuerza: 10 (+0), **Agilidad:** 15 (+5), **Intelecto:** 9 (-1), **Voluntad:** 13 (+3)
Velocidad: 10; volador (picado)
Vulnerabilidad al hierro: queda mermada mientras esté en contacto con el hierro.

OPCIONES DE ATAQUE

Garras y dientes (cuerpo a cuerpo) +5 con 2 ventajas (3d6 más Compulsión dolorosa)
Compulsión dolorosa: si vuela, el objetivo debe realizar una prueba de Voluntad. Si falla, queda obligado mientras la arpía permanezca concentrada. Si tiene éxito, se vuelve inmune a este talento hasta que haga un descanso.

ACCIONES ESPECIALES

Canción de seducción: la arpía usa una acción o reacción en su turno para ponerse a cantar. Lo hace durante 1 ronda, durante la cual solo puede usar reacciones. Todas las criaturas que estén o se desplacen a larga distancia de ella deben realizar una prueba de Voluntad con 1 desventaja por cada arpía que esté cantando dentro de esa distancia aparte de la primera.

Si fallan, ganan 1 punto de Locura y quedan hechizadas durante tantas rondas como su Locura total. Mientras estén hechizadas de este modo, las criaturas deben usar el primer turno disponible de cada ronda para correr hacia la arpía cantarina más cercana por el camino más directo. Cuando la criatura se encuentre a corta distancia de la arpía, deja de moverse y queda aturdida hasta que deje de estar hechizada.

Si tienen éxito, o tras quitarse la aflicción hechizado, las criaturas se vuelven inmunes a este talento hasta que hagan un descanso.

ASPIDÓN

Un aspidón parece un dragón en miniatura con dos patas y cabeza de gallo. Tiene mal temperamento y es muy peligroso: un solo picotazo puede endurecer la piel como la piedra. Las formas petrificadas de las criaturas que se enfrentaron a un aspidón adornan los alrededores de su madriguera.

ASPIDÓN — DIFICULTAD 25

Monstruo de Tamaño 1

Percepción: 11 (+1)
Defensa: 14; **Salud:** 20
Fuerza: 12 (+2), **Agilidad:** 12 (+2), **Intelecto:** 6 (-4), **Voluntad:** 10 (+0)
Velocidad: 6; volador

OPCIONES DE ATAQUE

Pico (cuerpo a cuerpo) +2 con 1 ventaja (4d6 más Petrificar con tirada de ataque 20+)
Petrificar: el objetivo queda ralentizado durante 1 minuto a medida que su cuerpo se hace más pesado. Si el objetivo ya estaba ralentizado de esta manera, sufre en su lugar 4d6 puntos de daño adicional. Un objetivo que queda incapacitado por el ataque de un aspidón se convierte en una estatua y muere al instante.

AUTÓMATA

Los autómatas son máquinas fundidas con un alma mortal arrebatada al Inframundo. Todos los autómatas, independientemente de su forma, tienen una llave en un lugar que ellos mismos no alcanzan. Cuando la llave deja de girar, se convierten en objetos carentes de conciencia hasta que alguien vuelva a darles cuerda.

Suelen hablar común. El que presentamos a continuación tiene forma humana y perfil de soldado.

AUTÓMATA — DIFICULTAD 25

Autómata de Tamaño 1

Percepción: 10 (+0)
Defensa: 14 (escudo pequeño); **Salud:** 32
Fuerza: 12 (+2), **Agilidad:** 8 (-2), **Intelecto:** 10 (+0), **Voluntad:** 10 (+0)
Velocidad: 8
Inmune: daño por enfermedad o veneno; dormido, enfermo, fatigado, envenenado.
Llave: el autómata tiene una llave en alguna parte del cuerpo que no puede alcanzar. Mientras la llave está introducida y girando, se considera al autómata como una criatura, pasando a ser un objeto cuando la llave deja de girar. La llave deja de girar cuando queda incapacitado, al igual que al final de cualquier ronda en la que hubiese obtenido un total de 0 o menos en una prueba o una tirada de ataque.

Mientras sea un objeto, el autómata no puede usar acciones, moverse, hablar o percibir su entorno. Todas las criaturas que puedan alcanzarlo pueden usar una acción para dar cuerda con la llave; si no estaba incapacitado, el autómata vuelve a ser considerado como una criatura.

A toda potencia: un autómata puede incrementar el número de acciones disponibles por turno en una. Al finalizar su turno, tira 1d6. Si el resultado es impar, se convierte en objeto al finalizar la ronda.

OPCIONES DE ATAQUE

Espada (cuerpo a cuerpo) +2 con 1 ventaja (2d6+2).

BARGHEST

Los barghest surgen por las puertas del Infierno para dar caza y destruir a las almas condenadas cuyo tiempo ha pasado. Similares a perros de grandes dimensiones con pelajes negros como el carbón, fieros ojos rojos y remolines de humos sulfuroso manado de sus cuerpos, inspiran el pavor en todos aquellos que los ven.

BARGHEST — DIFICULTAD 250

Hada horripilante (diablo) de Tamaño 2

Percepción: 20 (+10)
Defensa: 17; **Salud:** 100
Fuerza: 15 (+5), **Agilidad:** 14 (+4), **Intelecto:** 10 (+0), **Voluntad:** 15 (+5)
Velocidad: 14
Inmune: daño por frío o fuego; ganar Locura; hechizado, obligado, atemorizado.
Resistencia: sufre la mitad de daño por armas.
Defensa contra conjuros: sufre la mitad de daño por conjuros y todas sus pruebas para resistirse a ellos tienen 1 ventaja. Una criatura que ataque a un barghest con un conjuro aplica 1 desventaja a su tirada.
Vulnerabilidad al hierro: queda mermado mientras esté en contacto con el hierro.
Consumido por el fuego infernal: cuando un barghest queda incapacitado, una esfera centrada en algún punto de su espacio y con un radio de 10 metros, se llena de fuego infernal y consume su cuerpo. Todas las

criaturas presentes en el área deben realizar una prueba de Agilidad con 2 desventajas. Si fallan, sufren 5d6+10 puntos de daño, o la mitad si tienen éxito.

Sentido vital: un barghest conoce la localización de todos los seres vivos a 1 kilómetro de distancia. Esas criaturas no pueden esconderse de él, y los ataques del barghest contra seres vivos ignoran las desventajas impuestas por oscuridad.

OPCIONES DE ATAQUE

Dientes (cuerpo a cuerpo) +5 con 3 ventajas (4d6+2 más 2d6 por fuego)

ATAQUES ESPECIALES

El Infierno aguarda: el barghest usa una acción o una reacción en su turno para realizar una tirada de ataque enfrentada de Voluntad contra una criatura a media distancia que pueda verlo. El ataque se beneficia de 3 ventajas si la criatura objetivo tiene algo de Corrupción. Si tiene éxito, el objetivo gana 1 punto de Locura y queda maldito durante 1 hora o hasta quedar incapacitado. Hasta que se levante la maldición, el objetivo no puede recuperarse del daño y queda mermado. Una criatura maldita por el barghest muere instantáneamente si queda incapacitada y el Infierno reclama su alma. La criatura no puede ser devuelta a la vida por medios mágicos.

Cuando el barghest usa El Infierno aguarda, no puede volver a hacer durante 1 minuto.

ACCIONES ESPECIALES

Fuegos del Infierno: cuando una criatura dentro del alcance del barghest le cause daño, este puede usar una reacción para escupir llamas por la boca. La criatura desencadenante debe superar una prueba de Agilidad para evitar sufrir 2d6 puntos de daño.

Can del Infierno: cuando una criatura se desplaza hasta el alcance del barghest, este puede usar una reacción para acercarse a ella a su Velocidad sin provocar ataques libres.

FINAL DE LA RONDA

Calcinación solar: el barghest sufre 2d6 puntos de daño si se encuentra en un área iluminada por el sol.



BASILISCO

Esta magnífica serpiente de increíble tamaño está cubierta de brillantes escamas negras desde su ancha cabeza achatada hasta la picuda cola. De sus mandíbulas surgen cuatro colmillos, cada uno largo como una cimitarra, rezumando veneno. No obstante, los rasgos más notables del basilisco son sus brillantes ojos dorados. Pocos sobreviven a su mortal mirada.

Los basiliscos se cobijan en sumideros, cuevas y viejas ruinas, donde su nociva presencia hace enfermar la tierra y ahuyenta o mata a los seres vivos. Cuanto más tiempo permanece el monstruo, mayor es la ruina, hasta que el entorno de su nido queda cosechado de huesos desnudos y ennegrecidos esqueletos de árboles.

Los basiliscos gustan de la soledad y solo se juntan para procrear. Algunos poderosos magos y oscuros sacerdotes tratan de obligar a estas criaturas a convertirse en guardianas de sus antiguos y poderosos tesoros o las entradas de sus guaridas.

BASILISCO — DIFICULTAD 250

Monstruo de Tamaño 3

Percepción: 12 (+2)
Defensa: 18; **Salud:** 150
Fuerza: 17 (+7), **Agilidad:** 11 (+1), **Intelecto:** 8 (-2), **Voluntad:** 11 (+1)
Velocidad: 12

Aspecto cautivador: la primera vez que se ve a un basilisco, la criatura debe realizar una prueba de Voluntad con 3 desventajas. Si falla, gana 1 punto de Locura y no puede quitar la vista del basilisco durante 1 ronda. Falle o no, se vuelve inmune a este talento hasta después de hacer un descanso.

OPCIONES DE ATAQUE

Colmillos (cuerpo a cuerpo) +7 con 3 ventajas (4d6 más veneno)

Veneno: el objetivo debe realizar una prueba de Fuerza con 3 desventajas. Si falla, sufre 4d6 puntos de daño y queda envenenado durante 1 minuto. Si tiene éxito, sufre la mitad del daño. Si el objetivo ya estaba envenenado, en su lugar sufre 4d6 puntos de daño adicional.

Al final de cada ronda, una criatura envenenada de este modo debe realizar una prueba de Fuerza. Si falla, sufre 2d6 puntos de daño y queda desorientada durante 1 ronda.

FINAL DE LA RONDA

Mirada asesina: todas las criaturas que se encuentren a media distancia del basilisco y puedan verlo deben usar una reacción para apartar la mirada de sus ojos o realizar una prueba de Fuerza con 2 desventajas.

Durante 1 ronda, la criatura que aparta la mirada realiza sus ataques con 2 desventajas y las que la ataquen tienen 2 ventajas.

Si una criatura falla la prueba de Fuerza, sufre 3d6 puntos de daño. La que quede incapacitada por este daño, muere al instante.

BOGGART

Los boggarts brincan desnudos en pequeños grupos por las colinas altas y las montañas, aullando y ladrando mientras cazan a sus presas y copulan con ellas antes de devorar sus restos. No se puede razonar con ellos y suponen una seria amenaza para cualquier que viva en sus territorios de caza.

La abyecta forma de los boggarts alberga un majestuoso horror, con un color de piel que recuerda a un viejo moretón y las partes juntadas casi al azar. De su fofo torso

blanquecino brotan, de cualquier manera, entre cuatro y ocho brazos. Entre los hombros no despunta cabeza alguna, sino que en el centro de su cuerpo asoma una ancha boca llena de babas y dientes con forma de pala, de la que surgen todo tipo de sonidos extraños e impíos.

Cuando un boggart se molesta en hablar, lo hace en un idioma brutal y farfullado, lanzando escupitajos al interlocutor y puntualizando las presuntas palabras con eructos y risotadas enloquecidas.

BOGGART — DIFICULTAD 50

Monstruo aterrador de Tamaño 2

Percepción: 8 (-2); visión en las sombras
Defensa: 15; **Salud:** 50
Fuerza: 16 (+6), **Agilidad:** 11 (+1), **Intelecto:** 8 (-2), **Voluntad:** 13 (+3)
Velocidad: 12
Inmune: ganar Locura; atemorizado

OPCIONES DE ATAQUE

Puño (cuerpo a cuerpo) +6 con 2 ventajas (2d6+6)

ATAQUES ESPECIALES

Puños de furia: el boggart hace un ataque con los puños contra todos los objetivos que estén a su alcance.

BREA VIVIENTE

La brea viviente es una negra masa cenagosa que se arrastra hacia cualquier cosa que detecte con sus extraños sentidos. Transforma su cuerpo con unos pseudópodos con los que aplasta a su presa y luego absorbe sus fluidos vitales.

Algunos creen que la brea viviente se compone de la esencia de demonios asesinados y atrapados en el mundo mortal.

BREA VIVIENTE — DIFICULTAD 100

Cieno aterrador de Tamaño 3

Percepción: 15 (+5); ciego
Defensa: 14; **Salud:** 80
Fuerza: 14 (+4), **Agilidad:** 8 (-2), **Intelecto:** 5 (-5), **Voluntad:** 15 (+5)
Velocidad: 6; trepador, nadador
Inmune: daño por frío; ganar Locura; cegado, hechizado, desorientado, enfermo, atemorizado, apresado, envenenado, derribado, aturdido y cualquier efecto que cambie su forma.
Cuerpo corrosivo: sufre la mitad de daño por armas. Cuando sufre daño por armas de metal o madera que no sean mágicas, estas se disuelven parcialmente, o quedan destruidas si ya estaban parcialmente disueltas. Quien ataque con un arma parcialmente disuelta realiza la tirada de ataque con 1 desventaja.
División: cuando sufre daño por un rayo o un arma y no queda incapacitada, la brea viviente se divide. Una segunda masa se desgaja desde el espacio que ocupaba originalmente hacia uno abierto que esté a 1 metro. El Tamaño de ambas masas se reduce en 1, y todas tienen la mitad de la Salud que la primera. También tienen la mitad del daño total de la original antes de la división.
Amorfo: puede atravesar aperturas que permitan el paso del agua y atravesar espacios ocupados por otras criaturas.

OPCIONES DE ATAQUE

Pseudópodo (cuerpo a cuerpo) +4 con 2 ventajas (5d6 más Disolver armadura)
Disolver armadura: si el objetivo es una criatura hecha de metal o lleva puesta una armadura media o pesada, sufre una penalización de -1 a la Defensa. Si la penalización reduce la Defensa proporcionada por la armadura a 10, esta queda destruida. Si la penalización reduce la Defensa de la criatura metálica a 10, esta queda incapacitada.

FINAL DE LA RONDA

Disolver metal y madera: la brea viviente disuelve 5 centímetros de madera o 2,5 de metal mientras permanezca en contacto con estos materiales.

CABALLO

Los caballos sirven como animales para el trabajo, monturas y como compañeros. Este recuadro estadístico puede representar también camellos, ponis, mulas, burros, cebras y otros cuadrúpedos similares que suelen ser entrenados para llevar encima a un jinete.

CABALLO — DIFICULTAD 1

Animal de Tamaño 2

Percepción: 11 (+1)
Defensa: 11; **Salud:** 15
Fuerza: 14 (+4), **Agilidad:** 11 (+1), **Intelecto:** 6 (-4), **Voluntad:** 9 (-1)
Velocidad: 10

OPCIONES DE ATAQUE

Cascos (cuerpo a cuerpo) +4 con 1 desventaja (1d6)

ACCIONES ESPECIALES

Galope: el caballo se mueve hasta 3 veces su Velocidad.

CABALLO DE GUERRA

Entrenado para el combate, el caballo de guerra tiene una mayor tolerancia a las heridas, los ruidos fuertes y el olor a sangre que cualquier otro animal de monta.

CABALLO DE GUERRA — DIFICULTAD 10

Animal de Tamaño 2

Percepción: 12 (+2)
Defensa: 15 (malla); **Salud:** 20
Fuerza: 15 (+5), **Agilidad:** 10 (+0), **Intelecto:** 7 (-3), **Voluntad:** 12 (+2)
Velocidad: 12
Inmune: atemorizado.

OPCIONES DE ATAQUE

Cascos y dientes (cuerpo a cuerpo) +5 (1d6+1)

ACCIONES ESPECIALES

Galope: el caballo se mueve hasta 3 veces su Velocidad.

CADÁVER ANIMADO

Los cadáveres animados eran seres vivos a los que han infundido magia oscura y se han convertido en obedientes siervos que se arrastran adonde les mandan sin mucho cuidado por su propio bienestar. Su aspecto se corresponde con el estado en el que sus creadores los encontraron, desde un endeble amasijo de huesos apenas unidos por tiras de piel seca hasta cadáveres prácticamente intactos que podrían pasar por vivos de no ser por su marcada palidez y falta de respuesta.

CADÁVER ANIMADO — DIFICULTAD 1

No muerto aterrador de tamaño ½

Percepción: 5 (-5)
Defensa: 8; **Salud:** 10
Fuerza: 10 (+0), **Agilidad:** 8 (-2), **Intelecto:** —, **Voluntad:** 15 (+5)
Velocidad: 6
Inmune: daño por frío, enfermedad o veneno; ganar Locura; dormido, cegado, hechizado, desorientado, ensordecido, enfermo, fatigado, atemorizado, envenenado, aturdido.

OPCIONES DE ATAQUE

Puño (cuerpo a cuerpo) +0 (1d6+1)

CAMBIADO

También llamados impostores, espías y cosas peores, los cambiados viven en el temor de ser descubiertos en su auténtica naturaleza. Fueron creados por traviesas hadas para ocupar el lugar de humanos raptados, y viven como si fueran ellos hasta que la magia que los imposta empieza a fallar. En su auténtica forma, los cambiados suelen tener un aspecto horrible, ya que sus cuerpos están compuestos de plantas, tierra, trozos de madera y piedras. Por esta razón, y la obvia desconfianza de los humanos, los cambiados suelen ir disfrazados en todo momento. Un cambiado puede adoptar el aspecto de cualquier persona que vea: un miembro de la milicia, un sacerdote local, un tabernero conocedor de los nombres de todos sus parroquianos, un sabio anciano o un niño.

A los cambiados les cuesta establecer vínculos serios con los demás o desarrollar intereses ajenos a los propios de los individuos cuyos aspectos adoptan. En consecuencia, basculan de un objetivo a otro, ajenos a si los consiguen o no.

Los humanos saben de su existencia y les achacan todo tipo de siniestras cualidades. En algunos territorios, sobre todos los colindantes con los reinos feéricos, la gente ha de someterse a la prueba del hierro para demostrar que es lo que parece. La prueba es sencilla: basta con sostener una pieza de ese metal. La piel de las hadas no soporta el contacto y siempre quedan mermadas cuando esto ocurre.

La mayoría de los cambiados hablan común.

CAMBIADO — DIFICULTAD 10

Hada de Tamaño 1

Percepción: 12 (+2); visión en las sombras
Defensa: 13 (cuero blando); **Salud:** 17
Fuerza: 9 (-1), **Agilidad:** 12 (+2), **Intelecto:** 11 (+1), **Voluntad:** 9 (-1)
Velocidad: 10
Inmune: daño por enfermedad; hechizado, enfermo.
Vulnerabilidad al hierro: queda mermado mientras esté en contacto con este metal.

OPCIONES DE ATAQUE

Cimitarra de bronce (cuerpo a cuerpo) +2 con 1 ventaja (2d6+1)
Arco (largo alcance) +2 con 1 ventaja (2d6)

ACCIONES ESPECIALES

Robar identidad: el cambiado usa una acción o reacción en su turno para alterar su aspecto y que se corresponda con el de una criatura objetivo viva que se encuentre a corta distancia y pueda ver. El objetivo debe tener un Tamaño 1 o 1/2 y forma humanoide, de carne y hueso. El cuerpo del cambiado muta para parecerse al del objetivo, si bien la ropa y las posesiones permanecen inalteradas. El efecto dura hasta que el cambiado vuelva a usar este talento. Si queda incapacitado o entra en contacto con el hierro, recupera inmediatamente su aspecto normal. Cuando roba la identidad de otra criatura, sus tiradas de ataque contra ella tienen 1 ventaja mientras mantenga su aspecto.

CAMBIAPIELES

Los cambiapieles se esconden a plena vista entre las demás personas normales, las cuales no sospechan que su vecino, amante, amigo o familiar soporta una terrible maldición. Pero cuando sale la luna llena, el maldito sufre cambios que lo acaban transformando en un horrible monstruo hasta que desaparece del cielo. Se convierte en un asesino salvaje impulsado por la insaciable necesidad de comer carne viva.

Los cambiapieles pueden adoptar dos formas secundarias aparte de la humana. Una es la de un animal, normalmente un lobo, si bien osos, leones, jabalíes y ratas gigantes, entre otras, son perfectamente válidas. En esta forma, el cambiapieles es físicamente indistinguible de otros animales de la especie, aunque se comporta de forma extraña y es extraordinariamente agresivo. La segunda forma es híbrida, y combina la humanoide con la animal.

Solo las criaturas mortales de aspecto humano son susceptibles de padecer la maldición del cambiapieles: humanos, medianos, enanos, etc.

CAMBIAPIELES — DIFICULTAD 25

Monstruo aterrador de Tamaño ½ o 1

Percepción: 13 (+3); visión en las sombras
Defensa: 15; **Salud:** 30 (Regeneración)
Fuerza: 14 (+4), **Agilidad:** 12 (+2), **Intelecto:** 9 (-1), **Voluntad:** 11 (+1)
Velocidad: 12
Vulnerabilidad a la plata: cuando un cambiapieles sufre daño por un arma de plata, se aplica una penalización a la Salud equivalente al daño. La penalización sigue vigente hasta que el cambiapieles haga un descanso.

OPCIONES DE ATAQUE

Dientes (cuerpo a cuerpo; solo en forma híbrida) +4 con 2 ventajas (3d6 más Maldición del cambiapieles)
Maldición del cambiapieles: si el objetivo es un humano o una criatura mortal similar y queda incapacitado por el ataque del cambiapieles, pero no muere, debe realizar una prueba de Fuerza con 1 desventaja la próxima vez que salga la luna llena. Si falla, se transforma en un cambiapieles hasta que se ponga. En su nueva forma, emplea los atributos, características, ataques, talentos y rasgos del cambiapieles en lugar de los propios, pero solo puede adoptar la forma híbrida. Cuando se revierte la transformación, el objetivo no alberga recuerdos del período transcurrido como cambiapieles.
La maldición perdura hasta ser levantada o hasta que el objetivo mate al cambiapieles que se la provocó.

ACCIONES ESPECIALES

Cambiar forma: el cambiapieles usa una acción o una reacción en su turno para adoptar la forma de un **animal mediano**, la híbrida o recuperar su aspecto humano. Mientras permanezca en la forma animal, emplea los atributos, características, ataques, talentos y rasgos de tal criatura. Mantiene, sin embargo, su propio Intelecto y Voluntad.

FINAL DE LA RONDA

Regeneración: el cambiapieles se cura de 1d6 puntos de daño si no está incapacitado.

CAPIRROJO

Los capirrojos se encuentran entre las hadas más crueles y malévolas y reciben su nombre por los desgastados capirotes empapados que lucen sobre la cabeza. Y es que los empapan en sangre humana que chorrea sobre su ropa. Están obligados a mantener este ritual de mantener mojados en sangre sus capirotes si no quieren morir.

Los capirrojos se parecen a ancianos de pequeña estatura, retorcidos, de ojos brillantes bajo densas cejas. Unos grandes dientes amarillos pueblan sus bocas e hileras de sangre recorren sus rostros hasta mancharles la barba. Los capirrojos lucen gruesas botas y portan navajas de afeitar con las que cercenan las gargantas de sus víctimas.

Hablan élfico y conocen algunas palabras de común.

CAPIRROJO — DIFICULTAD 5

Hada de Tamaño ½

Percepción: 12 (+2); visión en las sombras
Defensa: 14; **Salud:** 10
Fuerza: 12 (+2), **Agilidad:** 14 (+4), **Intelecto:** 10 (+0), **Voluntad:** 13 (+3)
Velocidad: 10
Inmune: daño por enfermedad; hechizado, enfermo.
Defensa contra conjuros: sufre la mitad de daño por conjuros y tiene 1 ventaja a todas las pruebas para resistirse a ellos. Cualquier criatura que ataque a un capirrojo con un conjuro tiene 1 desventaja a la tirada de ataque.
Vulnerabilidad al hierro: queda mermado al entrar en contacto con el hierro.

OPCIONES DE ATAQUE

Navaja (cuerpo a cuerpo) +4 con 1 ventaja (1d6)

ACCIONES ESPECIALES

Botas veloces: el capirrojo usa una acción o reacción en su turno para moverse hasta 4 veces su Velocidad.
Persecución asesina: cuando una criatura al alcance del capirrojo trate de alejarse de él, este puede usar una reacción para moverse a su Velocidad hacia ella. Ataca con 1 ventaja a esa criatura durante 1 ronda.

CATOBLEPAS

Un catoblepas se parece a un bisonte con gruesas placas de armadura que le cubren el lomo y una delgada cabeza equipada con dos pequeños cuernos retorcidos. A pesar de su aspecto, las manadas de catoblepas son poco comunes. La mayoría vagan por la Desolación, solos, rebuscando en el suelo la poca vegetación que crece en los pocos oasis que salpican estos baldíos. Si bien son habitualmente dóciles, si son amenazados o sorprendidos reaccionan con un rociado de vapor venenoso de color verde que surge de las fosas nasales y petrifica todo lo que mata.

CATOBLEPAS — DIFICULTAD 100

Monstruos de Tamaño 2

Percepción: 11 (+1)
Defensa: 18; **Salud:** 80
Fuerza: 15 (+5), **Agilidad:** 10 (+0), **Intelecto:** 6 (-4), **Voluntad:** 9 (-1)
Velocidad: 8

OPCIONES DE ATAQUE

Cuernos (cuerpo a cuerpo) +5 con 1 ventaja (2d6)

ATAQUES ESPECIALES

Nube venenosa: el catoblepas exhala una nube tóxica en un cono de 6 metros de largo que se extiende desde un punto a su alcance. La nube oscurece parcialmente el área y permanece durante 1 ronda o hasta que la disperse el viento.

Todas las criaturas vivas presentes en el área que no sean otro catoblepas deben realizar una prueba de Fuerza con 1 desventaja. Si fallan, sufren 6d6 puntos de daño y la mitad si tienen éxito. Las criaturas incapacitadas por este daño mueren instantáneamente y se convierten en estatuas de piedra.

Después de usar la nube venenosa, el catoblepas no podrá volver a hacerlo durante la siguiente ronda.

CIEMPIÉS EXCAVADOR

Los ciempiés excavadores son horrendos parásitos que se introducen en otras criaturas devorando su carne y anidan en ellas para protegerse. Pueden permanecer en el interior de sus anfitriones durante semanas, e incluso meses, saliendo únicamente para alimentarse.

CIEMPIÉS EXCAVADOR — DIFICULTAD 5

Animal de Tamaño ¼

Percepción: 15 (+5)
Defensa: 15; **Salud:** 8
Fuerza: 8 (-2), **Agilidad:** 15 (+5), **Intelecto:** 5 (-5), **Voluntad:** 6 (-4)
Velocidad: 14

OPCIONES DE ATAQUE

Mandíbulas (cuerpo a cuerpo) +5 (1d6 más Excavador con tirada de ataque 20+)
Excavador: el ciempiés excava literalmente en el interior de su víctima, que acaba convirtiéndose en su anfitrión, donde permanece hasta que este quede incapacitado o el ciempiés realice un ataque.

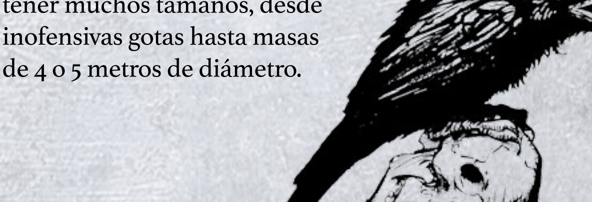
Mientras el ciempiés esté dentro de él, el anfitrión queda mermado. El ciempiés se mueve con él y no puede percibir nada fuera del cuerpo del anfitrión. Solo puede atacarle a él, y sus tiradas de ataque se traducen en éxitos automáticos. Esto provoca que el ciempiés salga del cuerpo del anfitrión a un espacio abierto de su elección a un máximo de 1 metro de este.

Cualquier criatura con la profesión académica (medicina) y un kit de sanación puede intentar eliminar el parásito del huésped invirtiendo una hora y realizando una prueba de Intelecto con 3 desventajas. Si tiene éxito, extrae al ciempiés, el cual muere. Si falla, el anfitrión sufre 1d6 puntos de daño.

CIENO

Los cienos son sustancias depredadoras de fango transparente o translúcido que se arrastran sobre las superficies en busca de sus presas. Se alimentan disolviéndolas y absorbiendo sus nutrientes de los restos licuados.

Los cienos se presentan en una amplia variedad de colores, desde el gris, negro o marrón hasta el verde chillón, y pueden tener muchos tamaños, desde inofensivas gotas hasta masas de 4 o 5 metros de diámetro.



CIENO — DIFICULTAD 50

Cieno de Tamaño 4

Percepción: 14 (+4); ciego
Defensa: 8; **Salud:** 60
Fuerza: 14 (+4), **Agilidad:** 8 (+8), **Intelecto:** 5 (-5), **Voluntad:** 15 (+5)
Velocidad: 4; trepador
Inmune: daño por ácido; ganar Locura; cegado, hechizado, desorientado, atemorizado, inmovilizado, derribado, aturdido o cualquier efecto que cambie su forma.
Dividirse: cuando el cieno sufre daño por arma y no le incapacita, se divide. Una segunda masa de cieno se desgaja de la original y queda en un espacio abierto a 1 metro de ella. El Tamaño de cada masa se reduce en 1 y ambas tienen un valor de Salud equivalente a la mitad de la original. Cada masa tiene también la mitad del daño total de la original antes de dividirse.
Amorfo: puede moverse libremente a través de aperturas lo suficientemente anchas como para permitir el paso del agua, así como por espacios ocupados por otras criaturas.

OPCIONES DE ATAQUE

Pseudópodo (cuerpo a cuerpo) +4 con 1 ventaja (3d6; no daña metales ni piedra)

ACCIONES ESPECIALES

Ataque rápido: cuando una criatura que esté a 1 metro del cieno se mueva, este puede usar una reacción para atacarla con su pseudópodo.
Eludir: cuando una criatura falla una tirada de ataque contra la Defensa o la Agilidad del cieno, este puede emplear una reacción para retirarse.

CONSTRUCTO

Los constructos incluyen una amplia variedad de criaturas creadas a partir de materiales inertes. El constructo puede tener el aspecto que su creador desee: un objeto corriente animado por la magia, la simulación de otra criatura tejida con los hilos de la magia o una máquina construida en el taller de un ingeniero para cumplir con una tarea específica.

APÉNDICE

Un constructo ataca con cualquier parte de su cuerpo que pueda funcionar como un arma o sencillamente arremete con todo su cuerpo contra los enemigos. Aquellos construidos para parecerse a otras criaturas pueden usar puños, cuerpos o pies. Un armario puede embestir a sus oponentes o golpearles con las puertas. Una alfombra animada se mueve como una serpiente, echándose hacia atrás para armar sus golpes contra los enemigos.

CONSTRUCTO ENORME — DIFICULTAD 100

Constructo de Tamaño 3 o mayor

Percepción: 5 (-5); visión en la oscuridad
Defensa: 13; **Salud:** 100
Fuerza: 17 (+7), **Agilidad:** 7 (-3), **Intelecto:** 5 (-5), **Voluntad:** 11 (+1)
Velocidad: 8
Inmune: daño por enfermedad o veneno; ganar Locura; dormido, hechizado, enfermo, fatigado, atemorizado, envenenado.

OPCIONES DE ATAQUE

Apéndice (cuerpo a cuerpo) +7 (3d6)

ATAQUES ESPECIALES

Ataque doble: el constructo ataca dos veces con su apéndice.

CONSTRUCTO GRANDE — DIFICULTAD 50

Constructo de Tamaño 2

Percepción: 5 (-5); visión en la oscuridad
Defensa: 13; **Salud:** 70
Fuerza: 16 (+6), **Agilidad:** 8 (-2), **Intelecto:** 5 (-5), **Voluntad:** 11 (+1)
Velocidad: 10
Inmune: daño por enfermedad o veneno; ganar Locura; dormido, hechizado, enfermo, fatigado, atemorizado, envenenado.

OPCIONES DE ATAQUE

Apéndice (cuerpo a cuerpo) +6 (2d6+1)

ATAQUES ESPECIALES

Ataque doble: el constructo ataca dos veces con su apéndice.

CONSTRUCTO MEDIANO — DIFICULTAD 10

Constructo de Tamaño 1

Percepción: 5 (-5); visión en la oscuridad
Defensa: 13; **Salud:** 25
Fuerza: 13 (+3), **Agilidad:** 9 (-1), **Intelecto:** 5 (-5), **Voluntad:** 11 (+1)
Velocidad: 10
Inmune: daño por enfermedad o veneno; ganar Locura; dormido, hechizado, enfermo, fatigado, atemorizado, envenenado.

OPCIONES DE ATAQUE

Apéndice (cuerpo a cuerpo) +3 (2d6)

ATAQUES ESPECIALES

Ataque doble: el constructo ataca dos veces con su apéndice.

CONSTRUCTO PEQUEÑO — DIFICULTAD 5

Constructo de Tamaño ½ o menor

Percepción: 5 (-5); visión en la oscuridad
Defensa: 13; **Salud:** 8
Fuerza: 13 (+3), **Agilidad:** 11 (+1), **Intelecto:** 5 (-5), **Voluntad:** 11 (+1)
Velocidad: 10
Inmune: daño por enfermedad o veneno; ganar Locura; dormido, hechizado, enfermo, fatigado, atemorizado, envenenado.

OPCIONES DE ATAQUE

Apéndice (cuerpo a cuerpo) +3 (1d6)

CORO ESPANTOSO

Un coro espantoso es básicamente un manto de piel compuesto por una docena de rostros arrancados. Se desplaza por el suelo balanceándose mientras sus muchos ojos parpadean y sus muchas bocas se abren para susurrar terribles secretos de la otra vida.

Los coros espantosos acechan en antiguas ruinas y cementerios, donde los que flirtean con las artes oscuras cavilan acerca de los conocimientos prohibidos que han acumulado. El coro sirve a su creador como heraldo, anunciando el domino de su señor a cualquiera que acabe en su guarida.

Los rostros deshuesados para crear el coro retienen retazos de la memoria de sus anteriores vidas. Sus bocas susurran o gritan en lengua común o, menos habitualmente, en alto arcaico. La abominación anhela la conversación y farfulla enloquecidamente a cualquiera que escuche, pero azotando desquiciadamente a quien no

tenga esa predisposición. Sus dementes pronunciamientos y su horrendo aspecto asaltan las mentes mortales, dejando a sus dueños boquiabiertos y horrorizados.



CORO ESPANTOSO	DIFICULTAD 50

No muerto horripilante de Tamaño 2

Percepción: 15 (+5); visión en la oscuridad
Defensa: 12; **Salud:** 50
Fuerza: 10 (+0), **Agilidad:** 12 (+2), **Intelecto:** 11 (+1), **Voluntad:** 13 (+3)
Velocidad: 8; reptante
Inmune: daño por frío, enfermedad o veneno; ganar Locura; dormido, enfermo, fatigado, inmovilizado, envenenado, derribado.
Amorfo: puede moverse libremente a través de aperturas lo suficientemente anchas como para permitir el paso del agua, así como por espacios ocupados por otras criaturas.
Horror aturdidor: las criaturas que ganen Locura debido a la Canción luctuosa del coro espantoso quedan además desorientados en tanto en cuanto sigan atemorizados debido a la misma. Si ya estaban desorientadas, en su lugar quedan aturdidas mientras dure el efecto.

OPCIONES DE ATAQUE

Bocas (cuerpo a cuerpo) +0 con 4 ventajas (6d6+6 más Presa aplastante con tirada de ataque 20+)
Presa aplastante: el objetivo queda apresado. Si ya lo estaba anteriormente, sufre en su lugar 3d6 puntos de daño adicional.

ATAQUES ESPECIALES

Canción luctuosa: todas las criaturas que se encuentren dentro de la media distancia del coro espantoso y sean capaces de oír deben realizar una prueba de Voluntad con 1 desventaja. Si fallan, ganan 1 punto de Locura.

FINAL DE LA RONDA

Reptante: el coro espantoso se desplaza a la mitad de su Velocidad.

DEMONIO

El Vacío pertenece a los demonios. Estas malévolas sombras revolotean en la infinita oscuridad e infestan las ruinas de incontables mundos destruidos por el Rey Demonio. Como esclavos de El Que Acabará Con Todas Las Cosas, el mal y la locura consumen a estas entidades. Su obsesión con matar y destruir les convierte en seres impredecibles con los que no se puede razonar.

Los demonios carecen de forma física. Solo obtienen cuerpos cuando entran en el universo, casi siempre en forma de algo horrendo y monstruoso, como si los hubiesen compuesto de las partes descartadas por un dios absurdo y demente.

No pueden atravesar la frontera que separa la Oscuridad Eterna del universo con medios propios. Recorren los bordes en busca de las raras grietas a través de las cuales rezuma la influencia de su amo o recurren a necios mortales para que los invoquen y les permitan recorrer y destruir el mundo. Una vez que escapan del Vacío, los demonios están muy lejos de querer volver. Solo la rotunda aniquilación de su forma física o una magia muy poderosa pueden arrojarlos de vuelta allí de donde vienen.

La malévola esencia de los demonios interactúa con la magia que impregna el universo para dar lugar a su forma física, por lo que son naturalmente resistentes a los efectos mágicos. Al materializarse, traen con ellos parte de la oscuridad del Vacío, lo que sume su entorno en las sombras. Y a pesar de ello, sus escalofriantes formas siguen siendo claramente visibles; e incluso las criaturas que no los pueden ver con claridad están sujetas al rasgo horripilante de todo demonio.

TALENTO DEMONÍACO

Todo demonio adopta un aspecto único al materializarse. Los más poderosos tienen habilidades únicas, representadas en las tiradas aleatorias de la tabla de **Talentos demoníacos**. En vez de un talento demoníaco, tienes la opción de incrementar su Salud tal como se explica en su recuadro estadístico.

DEMONIO ENORME	DIFICULTAD 500

Demonio horripilante de Tamaño 3 o mayor

Percepción: 15 (+5); visión verdadera
Defensa: 20; **Salud:** 200
Fuerza: 19 (+9), **Agilidad:** 15 (+5), **Intelecto:** 14 (+4), **Voluntad:** 18 (+8)
Velocidad: 18
Inmune: daño por enfermedad o veneno; ganar Locura; desorientado, fatigado, atemorizado, inmovilizado, mermado, envenenado, ralentizado, aturdido.
Defensa contra conjuros: sufre la mitad de daño por conjuros y tiene 1 ventaja a todas las pruebas para resistirse a ellos. Cualquier criatura que ataque a un demonio con un conjuro tiene 1 desventaja a la tirada de ataque.
Sombras demoníacas: las áreas iluminadas en un radio de 4 metros alrededor del demonio se convierten en sombras.
Talento demoníaco: tira tres veces en la tabla de **Talentos demoníacos** o incrementa su Salud en 60.

OPCIONES DE ATAQUE

Arma natural (cuerpo a cuerpo) +9 con 3 ventajas (6d6)

ATAQUES ESPECIALES

Ataque frenético: el demonio ataca a dos objetivos distintos con su arma natural, realizando cada tirada de ataque con 1 desventaja.

ACCIONES ESPECIALES

Paso al vacío: el demonio usa una acción o reacción en su turno para teleportarse a un espacio vacío que pueda ver a media distancia como máximo. Tira 1d6. Si el resultado es 1, el demonio no puede volver a usar esta acción especial durante 1 minuto.

DEMONIO GRANDE — DIFICULTAD 250

Demonio horripilante de Tamaño 2

Percepción: 15 (+5); visión verdadera
Defensa: 19; **Salud:** 140
Fuerza: 18 (+8), **Agilidad:** 14 (+4), **Intelecto:** 13 (+3), **Voluntad:** 17 (+7)
Velocidad: 18
Inmune: daño por enfermedad o veneno; ganar Locura; desorientado, fatigado, atemorizado, inmovilizado, mermado, envenenado, ralentizado, aturdido.
Defensa contra conjuros: sufre la mitad de daño por conjuros y tiene 1 ventaja a todas las pruebas para resistirse a ellos. Cualquier criatura que ataque a un demonio con un conjuro tiene 1 desventaja a la tirada de ataque.
Sombras demoníacas: las áreas iluminadas en un radio de 4 metros alrededor del demonio se convierten en sombras.
Talento demoníaco: tira dos veces en la tabla de **Talentos demoníacos** o incrementa su Salud en 40.



POSESIÓN DEMONÍACA

Si una criatura se vuelve loca como consecuencia de ganar Locura por culpa del rasgo horripilante de un demonio, este puede usar una reacción para poseerla. El demonio hace una tirada de ataque enfrentada de Voluntad. Si tiene éxito, desaparece y se introduce en el cuerpo de la criatura, sustituyendo su Intelecto y Voluntad por los propios, así como suplantando su personalidad. El alma de la criatura poseída se convierte en prisionera del demonio, y este aprende todo lo que ella sabe y recuerda.

El demonio puede esconderse en la criatura poseída, permitiendo que su alma vuelva a tomar el control de su cuerpo. Esta no tiene recuerdos de lo que ha ocurrido mientras estaba bajo el control demoníaco, y ni siquiera sabe que está poseída. El demonio puede recuperar el control cuando desee.

Las criaturas poseídas suelen manifestar una marca física que delata su estado. Puede apestar a carne podrida, expulsar sustancias repugnantes, volverse sexualmente agresivas, presentar extrañas marcas o tonalidades en la piel, quedar marcadas con forúnculos, úlceras y cardenales o alguna otra característica perturbadora.

Se puede obligar al demonio poseedor a abandonar la criatura, normalmente por medios mágicos. Una vez expulsado, el demonio debe realizar una prueba de Voluntad. Si tiene éxito, aparece en un espacio abierto de su elección hasta 10 metros de la criatura. Si falla, se desvanece en el Vacío.

OPCIONES DE ATAQUE

Arma natural (cuerpo a cuerpo) +8 con 3 ventajas (4d6)

ATAQUES ESPECIALES

Ataque frenético: el demonio ataca a dos objetivos distintos con su arma natural, realizando cada tirada de ataque con 1 desventaja.

ACCIONES ESPECIALES

Paso al vacío: el demonio usa una acción o reacción en su turno para teleportarse a un espacio vacío que pueda ver a media distancia como máximo. Tira 1d6. Si el resultado es 1, el demonio no puede volver a usar esta acción especial durante 1 minuto.



DEMONIO MEDIANO DIFICULTAD 100

Demonio horripilante de Tamaño 1

Percepción: 14 (+4); visión verdadera
Defensa: 18; **Salud:** 60
Fuerza: 17 (+7), **Agilidad:** 13 (+3), **Intelecto:** 12 (+2), **Voluntad:** 16 (+6)
Velocidad: 18
Inmune: daño por enfermedad o veneno; ganar Locura; desorientado, fatigado, atemorizado, inmovilizado, mermado, envenenado, ralentizado, aturdido.
Defensa contra conjuros: sufre la mitad de daño por conjuros y tiene 1 ventaja a todas las pruebas para resistirse a ellos. Cualquier criatura que ataque a un demonio con un conjuro tiene 1 desventaja a la tirada de ataque.
Sombras demoníacas: las áreas iluminadas en un radio de 2 metros alrededor del demonio se convierten en sombras.
Talento demoníaco: tira una vez en la tabla de **Talentos demoníacos** o incrementa su Salud en 20.

OPCIONES DE ATAQUE

Arma natural (cuerpo a cuerpo) +7 con 2 ventajas (3d6)

ATAQUES ESPECIALES

Ataque frenético: el demonio ataca a dos objetivos distintos con su arma natural, realizando cada tirada de ataque con 1 desventaja.

ACCIONES ESPECIALES

Paso al vacío: el demonio usa una acción o reacción en su turno para teleportarse a un espacio vacío que pueda ver a media distancia como máximo. Tira 1d6. Si el resultado es 1, el demonio no puede volver a usar esta acción especial durante 1 minuto.

DEMONIO PEQUEÑO — DIFICULTAD 25

Demonio horripilante de Tamaño 1/2

Percepción: 13 (+3); visión verdadera
Defensa: 17; **Salud:** 20
Fuerza: 16 (+6), **Agilidad:** 13 (+3), **Intelecto:** 11 (+1), **Voluntad:** 15 (+5)
Velocidad: 18
Inmune: daño por enfermedad o veneno; ganar Locura; desorientado, fatigado, atemorizado, inmovilizado, mermado, envenenado, ralentizado, aturdido.
Defensa contra conjuros: sufre la mitad de daño por conjuros y tiene 1 ventaja a todas las pruebas para resistirse a ellos. Cualquier criatura que ataque a un demonio con un conjuro tiene 1 desventaja a la tirada de ataque.
Sombras demoníacas: las áreas iluminadas en un radio de 1 metro alrededor del demonio se convierten en sombras.

OPCIONES DE ATAQUE

Arma natural (cuerpo a cuerpo) +6 con 2 ventajas (2d6)

ATAQUES ESPECIALES

Ataque frenético: el demonio ataca a dos objetivos distintos con su arma natural, realizando cada tirada de ataque con 1 desventaja.

ACCIONES ESPECIALES

Paso al vacío: el demonio usa una acción o reacción en su turno para teleportarse a un espacio vacío que pueda ver a media distancia como máximo. Tira 1d6. Si el resultado es 1, el demonio no puede volver a usar esta acción especial durante 1 minuto.

DEMONIO DIMINUTO — DIFICULTAD 10

Demonio horripilante de Tamaño ½ o menor

Percepción: 12 (+2); visión verdadera
Defensa: 16; **Salud:** 10
Fuerza: 15 (+5), **Agilidad:** 13 (+3), **Intelecto:** 10 (+0), **Voluntad:** 15 (+5)
Velocidad: 18
Inmune: daño por enfermedad o veneno; ganar Locura; desorientado, fatigado, atemorizado, inmovilizado, mermado, envenenado, ralentizado, aturdido.
Defensa contra conjuros: sufre la mitad de daño por conjuros y tiene 1 ventaja a todas las pruebas para resistirse a ellos. Cualquier criatura que ataque a un demonio con un conjuro tiene 1 desventaja a la tirada de ataque.
Sombras demoníacas: las áreas iluminadas en un radio de 1 metro alrededor del demonio se convierten en sombras.

OPCIONES DE ATAQUE

Arma natural (cuerpo a cuerpo) + con 1 ventaja (1d6)

ATAQUES ESPECIALES

Ataque frenético: el demonio ataca a dos objetivos distintos con su arma natural, realizando cada tirada de ataque con 1 desventaja.

ACCIONES ESPECIALES

Paso al vacío: el demonio usa una acción o reacción en su turno para teleportarse a un espacio vacío que pueda ver a media distancia como máximo. Tira 1d6. Si el resultado es 1, el demonio no puede volver a usar esta acción especial durante 1 minuto.

DONCELLA DE LA PODREDUMBRE

Desde la distancia, una doncella podrida parece una joven sentada con la cabeza agachada y escondida por lo que parece un velo. Pero las apariencias engañan. En realidad, la doncella es un hongo inmóvil que engaña a los incautos y los atrae a su muerte mediante las esporas que lanza. Estas esporas tienen un atractivo olor al que no se pueden resistir. Cuando la víctima está cerca, la doncella podrida levanta la «cabeza» y desorienta a su presa con un ataque psíquico antes de lanzarle sus filamentos para infectarle con un veneno que le devora la carne. El virulento veneno reduce carne y hueso a una apestosa pulpa que fertiliza el suelo a su alrededor.

DONCELLA DE LA PODREDUMBRE — DIFICULTAD 25

Hongo de Tamaño 1

Percepción: 14 (+4); ciega
Defensa: 5; **Salud:** 25
Fuerza: 10 (+0), **Agilidad:** 5 (-5), **Intelecto:** 5 (-5), **Voluntad:** 15 (+5)
Velocidad: 0
Inmune: ganar Locura; dormido, cegado, desorientado, ensordecido, fatigado, atemorizado, aturdido.

OPCIONES DE ATAQUE

Filamento (cuerpo a cuerpo) +0 con 3 ventajas (2d6 más Veneno)
Veneno: el objetivo debe realizar una prueba de Fuerza. Si falla, sufre 3d6 puntos de daño y queda envenenado durante 1 minuto. Si el objetivo ya estaba envenenado, en vez de ello sufre 3d6 puntos de daño adicional. Al final de cada ronda, la criatura envenenada de este modo debe realizar una prueba de Fuerza. Si falla, sufre 1d6 puntos de daño adicional. Al cabo de tres éxitos, la criatura elimina la aflicción envenenado.

ATAQUES ESPECIALES

Ataque doble: la doncella de la podredumbre ataca dos veces con su filamento.
Apartar el velo: la doncella de la podredumbre mira a una criatura objetivo que se encuentre a corta distancia y pueda verla. La doncella realiza una tirada de ataque enfrentada de Voluntad. Si tiene éxito, el objetivo gana 1 punto de Locura y queda mermado durante tantas rondas como su Locura total o hasta que la doncella quede incapacitada. Mientras permanezca mermado de este modo, el objetivo también queda ralentizado.
La doncella no puede volver a usar este talento hasta que pase 1 minuto.

FINAL DE LA RONDA

Esporas tentadoras: una nube de esporas con olor dulce llena el aire en un radio de 10 metros alrededor de la doncella. Todas las criaturas vivas presentes en el área que no sean hongos deben realizar una prueba de Fuerza con 1 desventaja. Si fallan, ganan 1 punto de Locura y quedan obligadas durante 1 ronda.

Talentos demoniacos

d20	Talento
1	**Encarnación de la muerte.** El radio de las Sombras demoníacas se incrementa en 1 metro. Al final de cada ronda, todas las criaturas presentes en el área deben realizar una prueba de Fuerza. Si fallan, sufren 2d6 puntos de daño.
2	**Fomentar la discordia.** Una vez por ronda, el demonio puede usar una reacción en su turno para hacer una tirada de ataque enfrentada de Voluntad contra una criatura que se encuentre a media distancia como máximo. Si tiene éxito, el objetivo queda consumido por el odio durante 1 ronda. Esto significa que, en su primer turno disponible tendrá que usar una acción para cargar o atacar con un arma al objetivo escogido por el demonio.
3	**Semilla demoníaca.** Cuando el demonio obtiene 20 o más en su tirada de ataque con su arma natural y supera la Defensa del adversario en 5 o más, intenta implantar su semilla en su cuerpo. El enemigo debe realizar una prueba de Agilidad con 1 desventaja. Si falla, la semilla queda implantada. Tarda 1d6 turnos en madurar. Hasta entonces, al final de cada ronda, el objetivo sufre 1d6 puntos de daño y debe realizar una prueba de Voluntad. Si falla, queda desorientado por el dolor durante 1 ronda. Al final de la ronda en la que madure la semilla, el objetivo sufre 3d6 puntos de daño y un **demonio diminuto** surge de su cuerpo violentamente y ocupa un espacio abierto a 1 metro de él.
4	**Venenoso.** Las garras, colmillos u otras armas naturales del demonio supuran veneno. Obtiene el rasgo venenoso (ver **Personalizar criaturas**).
5	**Pavor.** El demonio usa una acción o reacción en su turno para enviar una oleada de terror en un cono de 8 metros de largo que se origina en un punto a su alcance. Todas las criaturas presentes en el área deben realizar una prueba de Voluntad. Si fallan, ganan 1 punto de Locura. Si ya estaban atemorizadas, también quedan aturdidas durante 1 minuto. El demonio no puede volver a usar este talento hasta pasada 1 hora.
6	**Arma del Caos.** El demonio esgrime un arma del Caos, una manifestación de su oscura voluntad, en lugar del arma natural. Las tiradas de ataque tienen 1 ventaja y causan 1d6 puntos aparte del daño del arma natural. Además, cualquier criatura que sufra daño por esta arma gana 1 punto de Corrupción.
7	**Errático.** Al final de cada ronda, tira 1d6. Si el resultado es impar, el demonio queda desorientado durante 1 ronda. Si el resultado es par, el demonio puede usar un turno rápido y otro lento en la siguiente ronda, aplicando 1 ventaja a sus pruebas y tiradas de ataque.
8	**Legión.** La forma del demonio resulta de la fusión de varios demonios menores. La primera vez que sufre daño, se colapsa formando un montón de **demonios pequeños**. Divide la dificultad original del demonio entre 50 para determinar cuántos aparecen. Cada uno ocupa un espacio libre a 1 metro del demonio original y puede actuar en el siguiente turno disponible. Los nuevos demonios carecen de este talento.
9	**Hedor.** Al final de cada ronda, todas las criaturas vivas que se encuentren a corta distancia del demonio deben realizar una prueba de Fuerza. Si fallan, quedan mermadas durante 1 ronda.
10	**Portador de plagas.** El demonio es portador de una terrible enfermedad. Obtiene el rasgo contagioso (ver **Personalizar criaturas**).
11	**Zarcillos afilados.** El demonio usa una acción para lanzar 1d6 zarcillos afilados desde su cuerpo, repartiéndolos entre el número de criaturas que quiera a corta distancia. Por cada zarcillo, el demonio realiza un ataque con Fuerza contra la Agilidad del objetivo. Si tiene éxito, el zarcillo se clava en su cuerpo, causándole 1d6 puntos de daño. Hasta que se libere, el objetivo no puede alejarse del demonio y es arrastrado si el demonio cambia de posición (quedan a la misma distancia de él que al principio). El objetivo puede liberarse destruyendo todos los zarcillos que lo aprisionan. Cada uno de estos tiene Defensa 5 y Salud 5. El demonio no puede volver a usar este talento hasta pasada 1 hora.
12	**Pinzas.** Cuando el demonio tiene éxito en una turada de ataque con su arma natural, puede usar una reacción para apresar al objetivo.
13	**Infestado.** Animales diminutos, como ratas o ranas, infestan el cuerpo del demonio. Cuando este sufre daño por un arma, 1d6 **animales diminutos** surgen de la herida y atacan a la criatura que dañó a su anfitrión. Cada una ocupa un espacio a 1 metro del demonio y actúa en el siguiente turno disponible. El demonio no puede volver a usar este talento hasta pasados 1d6 turnos.
14	**Cola de pinchos.** El demonio usa una acción o reacción en su turno para hacer un ataque de Fuerza con 1 ventaja contra la Defensa de una criatura objetivo a su alcance +1. Si tiene éxito, el objetivo sufre 2d6 puntos de daño.
15	**Flatulencia.** El demonio usa una acción o reacción en su turno para expulsar una nube de gas nocivo por sus orificios. La nube se extiende en un cono de 8 metros de largo desde un punto al alcance del demonio. Todas las criaturas presentes en el área deben realizar una prueba de Fuerza. Si fallan, quedan envenenadas mientras permanezcan dentro de la nube y hasta 1 ronda después de alejarse de ella. Mientras estén envenenadas de este modo, las criaturas también quedan desorientadas. El demonio no puede volver a usar este talento hasta pasada 1 hora.
16	**Alas.** El demonio puede volar a su Velocidad correspondiente.
17	**Lanzador de conjuros (menor).** El demonio tiene Poder 1. Escoge una tradición. El demonio conoce un conjuro de nivel 0 y dos de nivel 1 de esta tradición. Si ya tenía el talento lanzador de conjuros, aumenta en su lugar la Salud en 20.
18	**Lanzador de conjuros (mayor).** El demonio tiene Poder 2. Escoge una tradición. El demonio conoce un conjuro de nivel 0, dos de nivel 1 y uno de nivel 2 de esta tradición. Si ya tenía este talento o uno de lanzador de conjuros de una tirada superior, aumenta en su lugar la Salud en 20.
19	**Lanzador de conjuros (superior).** El demonio tiene Poder 3. Escoge una tradición. El demonio conoce un conjuro de nivel 0, dos de nivel 1, dos de nivel 2 y uno de nivel 3 de esta tradición. Si ya tenía este talento o uno de lanzador de conjuros de una tirada superior, aumenta en su lugar la Salud en 20.
20	**Lanzador de conjuros (diverso).** El demonio tiene Poder 3. Escoge dos tradiciones. El demonio conoce un conjuro de nivel 0, uno de nivel 1, uno de nivel 2 y uno de nivel 3 de cada tradición. Si ya tenía este talento, aumenta en su lugar la Salud en 20.

Draco

Los dracos son reptiles alados similares a los dragones, aunque suelen ser más pequeños y menos peligrosos. Sus largos colmillos supuran un veneno corrosivo capaz de atravesar el metal y derretir la piel. Suelen acechar en lo más profundo de los bosques y cazan otros depredadores.

DRACO — DIFICULTAD 100

Monstruo aterrador de Tamaño 1 o 2

Percepción: 17 (+7); visión en la oscuridad
Defensa: 18; **Salud:** 75
Fuerza: 16 (+6), **Agilidad:** 13 (+3), **Intelecto:** 12 (+2), **Voluntad:** 14 (+4)
Velocidad: 18; volador (picado)
Inmune: daño por veneno; atemorizado, envenenado.

OPCIONES DE ATAQUE

Colmillos (cuerpo a cuerpo) +6 con 1 ventaja (2d6 más Veneno).
Veneno: el objetivo debe realizar una prueba de Fuerza con 1 desventaja. Si falla, sufre 1d6 puntos de daño y queda envenenado durante 1 minuto. Si el objetivo ya estaba envenenado, en vez de ello sufre 1d6 puntos de daño adicional.

ATAQUES ESPECIALES

Escupeveneno: el draco escupe veneno en un cono de 10 metros de largo que se origina en un punto a su alcance. Todas las criaturas en el área deben realizar una prueba de Agilidad. Si fallan, sufren 1d6 puntos de daño y deben realizar una prueba de Fuerza con 1 desventaja. Si fallan otra vez, sufren 1d6 puntos de daño adicional y quedan envenenadas durante 1 minuto. Si ya estaban envenenadas, en su lugar sufren 1d6 puntos de daño adicional. El draco no podrá volver a usar este talento hasta pasada una ronda.

DRAGÓN

Los dragones se cuentan de muchas formas y tamaños. Sus escamas pueden ser de vivos colores o apagadas, pueden tener pelo, espinas dorsales u otras características. Todos los dragones tienen la misma forma a grandes rasgos: un cuerpo sinuoso con una larga cola que se extiende aproximadamente el doble de la longitud corporal. Dos correosas alas se extienden desde sus omóplatos, lo suficientemente amplias como para permitir despegar a esta pesada criatura. Su larga cabeza, coronada por unos cuernos, descansa sobre un cuello flexible y cuenta con una enorme mandíbula repleta de afilados dientes. Todos los dragones pueden lanzar un fluido nocivo, similar a la nafta, que se incendia al salir de la boca.

Los dragones se adaptan a cualquier clima y terreno, desde las cuevas costeras hasta los bosques más profundos, pasando por cuevas escondidas en las entrañas de las montañas. Son criaturas solitarias que solo salen de sus cubiles para alimentarse; se comen todo lo que pueden cazar. A los dragones les gustan las cosas brillantes, y muchos decoran sus cubiles con fantásticos tesoros.

DRAGÓN — DIFICULTAD 500

Monstruo aterrador de Tamaño 2 o 3

Percepción: 19 (+9); visión verdadera
Defensa: 23; **Salud:** 160
Fuerza: 17 (+7), **Agilidad:** 13 (+3), **Intelecto:** 14 (+4), **Voluntad:** 16 (+6)
Velocidad: 16; volador (picado)
Inmune: daño por fuego; hechizado, desorientado, atemorizado, dormido, aturdido.
Defensa contra conjuros: sufre la mitad de daño por conjuros y todas sus pruebas para resistirse a ellos tienen 1 ventaja. Una criatura que ataque a un dragón con un conjuro aplica 1 desventaja a su tirada.

OPCIONES DE ATAQUE

Garras (cuerpo a cuerpo) +7 con 3 ventajas (2d6)
Dientes (cuerpo a cuerpo) +7 con 3 ventajas (3d6 más 1d6 por fuego)

ATAQUES ESPECIALES

Oleada de ataques: ataca dos veces con las garras y una con los dientes.
Escupefuego: rocía con llamas un cono de 10 metros de largo desde un punto a su alcance. Todo lo que haya en el área sufre 4d6+5 puntos de daño. Todas las criaturas afectadas deben realizar una prueba de Agilidad con 2 desventajas. Si fallan, sufren 4d6+5 puntos de daño adicional y se incendian. El dragón no podrá volver a usar este talento hasta pasada una ronda.

DRÍADE

Las dríades habitan en lo profundo de los bosques más indómitos. Estos voluntariosos y caprichosos duendecillos danzan entre los árboles al tiempo que sus argénteas y extrañas risas reverberan a su paso. Atraen a los humanos a sus moradas, donde los retienen durante meses o años antes de liberarlos de su hechizo.

Las dríades se ocultan en los árboles de su elección y solo se muestran si lo desean; encontrar a una que no quiera serlo es una tarea casi imposible. Cuando la dríade da el paso, se asemeja a una joven y atractiva mujer, de orejas puntiagudas, ojos brillantes y un color de pelo que se corresponde al de las hojas de su árbol.

Las dríades hablan élfico.

DRÍADE — DIFICULTAD 50

Hada de Tamaño 1

Percepción: 15 (+5); visión en las sombras
Defensa: 18; **Salud:** 20
Fuerza: 10 (+0), **Agilidad:** 14 (+4), **Intelecto:** 12 (+2), **Voluntad:** 16 (+6)
Velocidad: 10; de árbol en árbol
Inmune: daño por enfermedad; hechizado, enfermo.
Defensa contra conjuros: sufre la mitad de daño por conjuros y todas sus pruebas para resistirse a ellos tienen 1 ventaja. Una criatura que ataque a una dríade con un conjuro aplica 1 desventaja a su tirada.
Vínculo arbóreo: la dríade está vinculada a un árbol en particular. Queda mermada si se encuentra a más de larga distancia de dicho árbol.
Belleza cautivadora: la primera vez que ve a una dríade, una criatura viva debe realizar una prueba de Voluntad con 1 desventaja. Si falla, queda hechizada hasta que la dríade que lo provocó quede incapacitada o emplee una reacción en su turno para eliminar la aflicción. Si tiene éxito, se vuelve inmune a este talento hasta después de hacer un descanso.
Atraer: cuando la dríade finaliza su movimiento en su turno, todas las criaturas hechizadas por ella que se encuentren a media distancia se mueven a la mitad de su Velocidad hacia ella.
De árbol en árbol: mientras se mueve, la dríade puede entrar en el espacio de un árbol y salir instantáneamente de ese mismo árbol o de otro que se encuentre a media distancia.

OPCIONES DE ATAQUE

Toque enredador (cuerpo a cuerpo) +4 con 1 ventaja (2d6+1 y el objetivo queda inmovilizado durante 1 ronda.

MAGIA

Poder: 5
Encantamiento: *presencia (6); hechizar (3); esclavitud mental (2)*
Naturaleza: *bellotas mágicas (6); proliferación (3); trampa de enredaderas (2); zarzas (2); forma del roble guardián (1)*

ELFO

Como señores y damas de los reinos escondidos, los elfos abandonaron el mundo de los mortales hace mucho tiempo para marchar hacia los maravillosos reinos surgidos de su gran poder mágico, como Alfheim o las Tierras de la Perenne Juventud. Unos pocos se retiraron a las profundidades de la naturaleza más virgen, nada dispuestos a ceder sus hogares a bestias parlantes que apestan a hierro. La mayoría de los elfos prefieren el aislamiento, pero algunos dejan sus luminosas tierras para recorrer el mundo y contemplar con maravilla y horror las obras de los mortales.

Los elfos son delgados y apuestos, de rostros con forma de corazón, ojos rasgados, orejas puntiagudas y rasgos andróginos. Visten ropas confeccionadas a partir de materiales extraños e imposibles, como sombras, rayos de luna o aliento de amante.

Todos los elfos aprecian la belleza. No conocen el sentido de la propiedad; no consideran que haya nada de malo en coger algo que les llame la atención, ya sea un objeto como una pintura o los ojos de un niño.

Los elfos hablan élfico. La mayoría también conocen el común o el alto arcaico.

ELFO — DIFICULTAD 25

Hada de Tamaño 1

Percepción: 14 (+4); visión en las sombras
Defensa: 15 (cuero blando); **Salud:** 40
Fuerza: 9 (-1), **Agilidad:** 14 (+4), **Intelecto:** 13 (+3), **Voluntad:** 11 (+1)
Velocidad: 12
Inmune: daño por enfermedad; hechizado, enfermo.
Defensa contra conjuros: sufre la mitad de daño por conjuros y todas sus pruebas para resistirse a ellos tienen 1 ventaja. Una criatura que ataque a un elfo con un conjuro aplica 1 desventaja a su tirada.
Vulnerabilidad al hierro: queda mermado al entrar en contacto con el hierro.

OPCIONES DE ATAQUE

Cimitarra de hueso (cuerpo a cuerpo) +4 con 1 ventaja (1d6+1)
Cuchillo largo de hueso (cuerpo a cuerpo) +4 con 1 ventaja (1d6)
Arco (largo alcance) +4 con 1 ventaja (1d6)

ATAQUES ESPECIALES

Disparo rápido: cuando ataca con un arco, puede usar una reacción para repetir el ataque contra el mismo objetivo u otro distinto.
Doble golpe: ataca una vez con su cimitarra de hueso y otra con el cuchillo largo. Cada tirada tiene 1 desventaja.

ACCIONES ESPECIALES

Incontables puertas: el elfo puede usar una reacción en cualquier momento para teleportarse a un espacio abierto que pueda ver hasta media distancia. No puede volver a usar este talento hasta que haya pasado 1 minuto.

ENANO

Los enanos viven en lo más profundo de la tierra, excavando en busca de oro, plata, piedras preciosas y otros tesoros de la piedra inquebrantable. Este pueblo de baja estatura y recia constitución se compone de individuos fuertes y resistentes, capaces de sobrellevar los rigores de sus labores en las profundidades a las que son capaces de descender. La mayoría de los enanos, tanto hombres como mujeres, tienen un denso vello facial que lucen en barbas y bigotes embridados o lustrados hasta esculpir llamativas formas. Tienen muy buena memoria y nunca olvidan. Detestan a los trasgos y a los trolls, y estos prejuicios, en ocasiones, les empujan a atacar nada más ver a una de esas criaturas.

La leyenda sostiene que los enanos no siempre fueron como son hoy. Grimmir, su creador, los ideó como seres altos, bellos y poderosos. Pero su vanidad fue su condena. No veían a los dioses como sus señores, sino como sus rivales. Construyeron una alta torre para ascender hasta los cielos y asediarlos y reclamar los tronos de los dioses. Su ambición les granjeó la maldición de Grimmir. Les privó de su belleza y estatura, condenándoles a ellos y a sus descendientes a ser unos seres atrofiados y amargados. El dios les condenó también a una vida de rebuscar tesoros en el subsuelo en vez de hallar las glorias del cielo, y así todos ellos nacen con el ansia por el oro y las piedras preciosas.

Los enanos hablan enano y común.

ENANO — DIFICULTAD 10

Enano de Tamaño ½

Percepción: 11 (+1); visión en la oscuridad
Defensa: 16 (malla, escudo pequeño); **Salud:** 16
Fuerza: 12 (+2), **Agilidad:** 9 (-1), **Intelecto:** 10 (+0), **Voluntad:** 10 (+0)
Velocidad: 8
Constitución robusta: sufre la mitad de daño por veneno y las pruebas para evitar o eliminar la aflicción envenenado tienen 1 ventaja.

OPCIONES DE ATAQUE

Pico (cuerpo a cuerpo) +2 con 1 ventaja (1d6+2)
Ballesta (largo alcance) -1 con 1 ventaja (2d6)

ACCIONES ESPECIALES

Puesta a punto: se cura de 4 puntos de daño y elimina una de las siguientes aflicciones: fatigado, mermado o envenenado. Una vez usado este talento, no podrá volver a hacerlo hasta que haya descansado.

ENCADENADO

Un encadenado se crea uniendo una docena o más de cadáveres animados para dar lugar a una gigantesca monstruosidad de forma humana. Se mueve con paso tambaleante, apisonando los cadáveres que forman sus piernas bajo su peso mientras sus cadenas chirrían al ser arrastradas por el suelo tras él. Los encadenados protegen enclaves importantes para nigromantes, sectarios y otros seres de oscuro poder.



ENCADENADO	DIFICULTAD 50

No muerto horripilante de Tamaño 3

Percepción: 10 (+0); visión en la oscuridad
Defensa: 10; **Salud:** 50
Fuerza: 14 (+4), **Agilidad:** 8 (-2), **Intelecto:** 5 (-5), **Voluntad:** 11 (+1)
Velocidad: 8
Inmune: daño por frío, enfermedad o veneno; ganar Locura; dormido, desorientado, enfermo, fatigado, atemorizado, envenenado, aturdido.
Generar cadáveres animados: cuando el encadenado es herido, suelta inmediatamente 1d3 cadáveres animados. Estos caen derribados a un máximo de 1 metros de su espacio y actúan en el siguiente turno que les sea posible.

OPCIONES DE ATAQUE

Cadena (cuerpo a cuerpo; alcance +2) +4 con 1 ventaja (3d6 más Atraer con tirada de ataque 20+)
Atraer: el encadenado acerca al objetivo 1d6 metros hacia él.

ATAQUES ESPECIALES

Ataque doble: el encadenado ataca dos veces con su cadena.

FINAL DE LA RONDA

Hedor: todas las criaturas vivas que se encuentren a corta distancia del encadenado deben realizar una prueba de Fuerza con 2 desventajas. Si fallan, quedan mermadas durante 1 ronda.

ENJAMBRE DE ESCARABAJOS TUMULARIOS

Este tipo de escarabajos infesta las ruinas de la Desolación. Cuando perciben a una presa, se juntan en un gigantesco enjambre que reduce a la criatura a los huesos en cuestión de segundos. Cada escarabajo tiene una banda carmesí que recorre el centro de su caparazón.

ENJAMBRE DE ESCARABAJOS TUMULARIOS	DIFICULTAD 25

Animal (enjambre) de Tamaño 1

Percepción: 15 (+5); visión en la oscuridad
Defensa: 17; **Salud:** 30
Fuerza: 12 (+2), **Agilidad:** 13 (+3), **Intelecto:** 5 (-5), **Voluntad:** 11 (+1)
Velocidad: 12; trepador
Inmune: hechizado, desorientado, ensordecido, atemorizado, apresado, inmovilizado, derribado, ralentizado, aturdido.
Multitud: un enjambre sufre la mitad de daño por una tirada de ataque y el doble por efectos que requieran que este realice una prueba.
Repugnancia: las criaturas que no sean enjambres quedan mermadas mientras permanezcan en su espacio o a 1 metro de él.

OPCIONES DE ATAQUE

Mandíbulas (cuerpo a cuerpo) +3 con 1 ventaja (2d6 más Invasión o solo 1d6 si el enjambre está herido)
Invasión: si está vivo, el objetivo debe realizar una prueba de Fuerza con 1 desventaja. Si falla, el enjambre penetra en el cuerpo, causando 4d6 puntos de daño adicional, y luego sale a un espacio abierto a 1 metro del objetivo. Si este queda incapacitado por este daño, muere al instante. La carne (si le queda) es arrancada de sus huesos.

FINAL DE LA RONDA

Enjambre expansivo: todas las criaturas que no sean un enjambre y se encuentren en el espacio de este, o a 1 metro del mismo, deben realizar una prueba de Agilidad. Si fallan, sufren 2d6 puntos de daño y quedan ralentizadas durante 1 ronda.

ENTRAÑA MURMURANTE

Brillantes rastros de babas marcan el paso de las entrañas murmurantes. Extrañas, carentes de propósito y un error en sí mismas, parece que solo existen como constatación de los peligros de jugar con magia oscura.

Estas bestias de gran envergadura carecen de cabeza, pero cuentan con un enorme tajo que se abre en el centro de sus carnosos cuerpos. Sus fauces están llenas de dientes marrones y podridos, cubiertos de una placa amarillenta, entre los cuales asoman trozos de carne igualmente podrida. Se desplazan sobre unas patas similares a las de los elefantes y cuentan con apéndices superiores parecidos a porras que culminan en manos de tres dedos con las que aferran a otras criaturas para introducirlas en sus enormes fauces.

ENTRAÑA MURMURANTE	DIFICULTAD 50

Monstruo horripilante de Tamaño 2

Percepción: 14 (+4); ciego
Defensa: 14; **Salud:** 50
Fuerza: 13 (+3), **Agilidad:** 10 (+0), **Intelecto:** 7 (-3), **Voluntad:** 13 (+3)
Velocidad: 8
Inmune: ganar locura; cegado.



OPCIONES DE ATAQUE

Puño (cuerpo a cuerpo) +3 con 1 ventaja (2d6 más objetivo queda apresado con tirada de ataque 20+)
Fauces (cuerpo a cuerpo) +3 con 1 ventaja (4d6)

ACCIONES ESPECIALES

Infestación de fauces: la entraña murmurante usa una acción o reacción en su turno para crear 1d6-2 (mínimo 0) fauces babosas en superficies sólidas a corta distancia. Estas permanecen durante 1 minuto o hasta que la entraña murmurante quede incapacitada. Al finalizar el efecto, todas las fauces desaparecen.

Cuando aparece una entraña, y al final de cada ronda posterior, intenta morder a cualquier criatura objetivo que se encuentre a 1 metro de ella. La víctima deberá realizar una prueba de Agilidad con 1 desventaja. Si falla, sufre 1d6 puntos de daño.

ESPIGANO

Las personas que exploran las fronteras entre el mundo mortal y los reinos escondidos de las hadas a veces informan de unos extraños y violentos seres de los bosques que atacan sin provocación y parecen decididos a ahuyentas a los intrusos. Se trata de los espiganos, creaciones mágicas de los pueblos feéricos cuya función es proteger sus fronteras y los lugares que son importantes para su pueblo.

Miden alrededor de 1,5 metros y tienen una forma humanoide esbelta compuesta por enredaderas retorcidas y ramas espinosas. Cuentan con unas leves facciones, poco más que un par de ojos verdes brillantes.

Los espiganos comprenden el élfico, pero no hablan.



ESPIGANO — DIFICULTAD 25

Planta de Tamaño 1

Percepción: 15 (+5); visión en las sombras
Defensa: 16; **Salud:** 35
Fuerza: 11 (+1), **Agilidad:** 14 (+4), **Intelecto:** 7 (-3), **Voluntad:** 15 (+5)
Velocidad: 12; trepador
Inmune: ganar Locura; dormido, cegado, desorientado, fatigado, atemorizado, aturdido.
Vulnerabilidad al fuego: sufre el doble de daño por fuego.

OPCIONES DE ATAQUE

Garra (cuerpo a cuerpo) +4 con 2 ventajas (2d6)
Espinas (medio alcance) +4 con 1 ventaja (2d6)

ATAQUES ESPECIALES

Enredadera espinosa: del suelo surge una enredadera que ataca a una criatura objetivo dentro del medio alcance del espigano. El objetivo debe realizar una prueba de Agilidad con 1 desventaja. Si falla, sufre 1d6 puntos de daño y queda inmovilizado hasta que el espigano muera. Si el objetivo ya estaba inmovilizado, en su lugar sufre 2d6 puntos de daño adicional.

Una criatura inmovilizada de este modo puede usar una acción para realizar una prueba de Fuerza. Si tiene éxito, elimina la aflicción.

ACCIONES ESPECIALES

Camuflaje: si el espigano está a cubierto o ensombrecido por el follaje o las características naturales del terreno y no está siendo observado, puede usar una acción o reacción en su turno para quedar oculto automáticamente.

ESTRANGULADORA

Las flores amarillas de esta masa vegetal desprenden unos olores dulces que resultan embriagadores para las criaturas vivas. Las estranguladoras engañan de esta manera a dichas criaturas para que se acerquen y luego emplean sus enredaderas para aplastar y estrangularlas. A continuación las plantas se alimentan de los nutrientes que se escapan de los cuerpos en descomposición.

ESTRANGULADORA — DIFICULTAD 50

Planta de Tamaño 5

Percepción: 15 (+5); ciega
Defensa: 15; **Salud:** 40
Fuerza: 14 (+4), **Agilidad:** 6 (-4), **Intelecto:** 5 (-5), **Voluntad:** 10 (+0)
Velocidad: 1
Inmune: ganar Locura; dormido, cegado, desorientado, fatigado, atemorizado, aturdido.
Vulnerabilidad al fuego: sufre el doble de daño por fuego.
Aroma embriagador: la estranguladora llena el aire hasta larga distancia con un potente aroma. Cualquier ser vivo que entre en el área o comience su turno en ella debe realizar una prueba de Fuerza.

Si falla, la criatura queda desorientada durante 1 ronda. Mientras se encuentre en este estado, también queda mermada y solo puede optar a turnos rápidos para acercarse corriendo a la estranguladora más cercana por la ruta más directa.

Si tiene éxito, la criatura se inmuniza contra este talento hasta hacer un descanso.

OPCIONES DE ATAQUE

Enredaderas (cuerpo a cuerpo) +4 con 2 ventajas (1d6+2 y el objetivo queda apresado con una tirada de ataque 20+)

ATAQUES ESPECIALES

Tormenta de enredaderas: la estranguladora ataca cuatro veces con sus enredaderas.

FANTASMA

La muerte repentina e inesperada puede anclar algunas almas al mundo mortal, motivadas por alguna tarea incompleta, un amor indefenso o un efecto mágico que son incapaces de quebrar. Aquellas con personalidades más fuertes se convierten en fantasmas, versiones espectrales de sus yoes anteriores atrapadas entre los reinos de los vivos y los muertos.

Un fantasma se parece, en cierto modo, a como era en vida, pero su forma transparente refulge levemente con una escalofriante tonalidad verdosa. La auténtica forma de su cuerpo es indistinguible en sus bordes difuminados.

Los fantasmas hablan común o alto arcaico.

FANTASMA — DIFICULTAD 25

Espíritu horripilante de Tamaño 1

Percepción: 11 (+1); visión en la oscuridad
Defensa: 16; **Salud:** 15
Fuerza: —, **Agilidad:** 13 (+3), **Intelecto:** 9 (-1), **Voluntad:** 11 (+1)
Velocidad: 10
Inmune: daño por frío, enfermedad, fuego y veneno; ganar Locura; dormido, cegado, ensordecido, enfermo, fatigado, inmovilizado, envenenado, ralentizado.
Insustancial: sufre la mitad de daño por armas, puede atravesar objetos sólidos y otras criaturas e ignora los efectos de atravesar terreno complicado.
Invisibilidad natural: es invisible para todas las criaturas que no sean fantasmas, animales y niños. En este estado, carece del rasgo horripilante y no puede usar sus opciones de ataque.

OPCIONES DE ATAQUE

Arma fantasmal (cuerpo a cuerpo) +3 con 2 ventajas (2d6+2)

ACCIONES ESPECIALES

Manifestación: usa una acción o reacción en su turno para volverse visible. Permanece así hasta que use una acción o reacción para volver a la invisibilidad.

FURIA

Las furias salen volando desde las profundidades del Infierno para visitar a quienes rompen sus juramentos y a los traidores, por cuenta propia o siguiendo las instrucciones de sus señores infernales. Cuando la furia pone la vista en su víctima, persigue al incumplidor mortal hasta el fin del mundo, decidida a arrastrar su alma hasta el mismísimo Infierno.

Las furias se parecen a mujeres aladas ataviadas con diáfanos vestidos largos salpicados de sangre y el pelo trenzado hacia atrás. Serían preciosas de no ser por el odio que contrae sus rasgos. Todas portan espadas flamígeras.

Las furias hablan alto arcaico.

FURIA — DIFICULTAD 250

Hada (diablo) aterradora de Tamaño 1

Percepción: 13 (+3); visión verdadera
Defensa: 18; **Salud:** 100
Fuerza: 16 (+6), **Agilidad:** 14 (+4), **Intelecto:** 10 (+0), **Voluntad:** 15 (+5)
Velocidad: 12; volador (revolotear)
Inmune: daño por enfermedad y veneno; ganar Locura; enfermo, atemorizado, envenenado, dormido.
Defensa contra conjuros: sufre la mitad de daño por conjuros y todas sus pruebas para resistirse a ellos tienen 1 ventaja. Una criatura que ataque a una furia con un conjuro aplica 1 desventaja a su tirada.
Vulnerabilidad al hierro: queda mermada mientras esté en contacto con el hierro.

OPCIONES DE ATAQUE

Hoja flamígera (cuerpo a cuerpo) +6 con 2 ventajas (2d6+2 más 2d6 por fuego)
Arco flamígero (largo alcance) +4 con 2 ventajas (2d6+1 más 2d6 por fuego)

ATAQUES ESPECIALES

Doble golpe: la furia ataca dos veces con su hoja o arco flamígero. Cada tirada tiene 1 desventaja.

ACCIONES ESPECIALES

Juramento de la ruina: la furia puede usar una acción o reacción al sufrir daño para jurar destruir a una criatura objetivo que pueda ver. Hasta que esta quede incapacitada, la furia tiene 1 ventaja en sus tiradas de ataque contra esa criatura. No puede volver a usar este talento hasta que la criatura objetivo esté muerta.

FINAL DE LA RONDA

Terror: todas las criaturas que no sean faéricas y se encuentren a 1 metro de la furia deben realizar una prueba de Voluntad. Si fallan, quedan atemorizadas durante 1 ronda. Si ya lo estaban, en su lugar quedan desorientadas durante 1 ronda.

GENIO

Cuando fue creado hace eones, el universo trajo consigo innumerables entidades incorpóreas, despertadas por la magia de la creación. Estos espíritus suelen vagar entre los mundos, invisibles y desapercibidos de no ser por un leve escalofrío en la piel, la sensación de que tenemos algo o alguien cerca o un leve sonido que no tiene origen explicable. Los genios viven en las llamas danzarinas, las fuertes brisas, las imponentes montañas y las poderosas olas, ajenos a los prescindibles mortales.

Es difícil que los genios molesten a otras criaturas, a menos que sean forzados a ello por medios mágicos. Los practicantes de la magia elemental los invocan para aprender los conjuros que permiten manipular estas fuerzas primordiales. Una vez invocado, el genio adopta una forma física infundida con poder elemental para convertirse en una entidad peligrosa y difícil de controlar.

GENIO DE TIERRA — DIFICULTAD 100

Genio de Tamaño 2 o mayor

Percepción: 10 (+0); visión verdadera
Defensa: 16; **Salud:** 40
Fuerza: 20 (+10), **Agilidad:** 9 (-1), **Intelecto:** 7 (-3), **Voluntad:** 12 (+2)
Velocidad: 8; Soltura en tierra
Inmune: daño por enfermedad o veneno; ganar Locura; cegado, desorientado, ensordecido, enfermo, fatigado, atemorizado, derribado, ralentizado, aturdido.
Resistencia: un genio de tierra sufre la mitad de daño por armas.
Vulnerabilidad al aire: un genio de tierra no puede volar o saltar. Las pruebas para resistir conjuros de Aire tienen 1 desventaja y sufre el doble de daño por sus conjuros.
Soltura en tierra: un genio de tierra ignora los efectos del terreno complicado en tierra, arena o piedra. También puede entrar y atravesar objetos sólidos hechos de tierra, arena o piedra y permanecer en esas áreas indefinidamente.
Potenciado por la tierra: cuando un genio de tierra sufre daño por un conjuro de Tierra, lo que hace es sumar el valor de dicho daño como bonificación a su Salud. Esta

bonificación dura 1 minuto. Mientras su Salud sea de al menos 60, su Tamaño es 3. Si la Salud es 120 o mayor, su Tamaño es 4.

OPCIONES DE ATAQUE

Puño (cuerpo a cuerpo) +10 (6d6 o 3d6 a un objeto); el genio hace la tirada de ataque con 1 ventaja si el objetivo está en contacto con tierra, arena o piedra.

FINAL DE LA RONDA

Tierra rebelde: todas las criaturas que no sean un genio y estén en el suelo a corta distancia del genio de tierra deben realizar una prueba de Agilidad con 1 desventaja. Si fallan, caen derribadas. Las criaturas que ya estuviesen derribadas sufren en su lugar 2d6 puntos de daño. Los objetos que haya en el suelo sufren 2d6 puntos de daño automáticamente.

Lo que parece un montón de rocas y tierra revela su auténti8ca naturaleza al moverse. Las rocas que conforman el cuerpo del genio se comportan como sus brazos, al tiempo que se van desprendiendo polvo y pequeñas piedras de él. Cuentas de obsidiana pequeñas hacen las veces de ojos.

GENIO DE FUEGO — DIFICULTAD 100

Genio de Tamaño 2 o mayor

Percepción: 10 (+0); visión verdadera
Defensa: 16; **Salud:** 40
Fuerza: 14 (+4), **Agilidad:** 14 (+4), **Intelecto:** 7 (-3), **Voluntad:** 12 (+2)
Velocidad: 12; Salto de fuego
Inmune: daño por enfermedad, fuego o veneno; ganar Locura; cegado, desorientado, ensordecido, enfermo, fatigado, atemorizado, inmovilizado, envenenado, derribado, ralentizado, aturdido.
Forma ígnea: sufre la mitad de daño por armas. Asimismo, arde con fuerza, iluminando un área de 10 metros a su alrededor.
Vulnerabilidad al agua: un genio de fuego no puede moverse por agua o hielo o atravesarlos. Las pruebas para resistir conjuros de Agua tienen 1 desventaja y sufre el doble de daño por sus conjuros.
Salto de fuego: al moverse, cuando el genio entra en un área de su Tamaño o mayor llena de fuego, puede salir instantáneamente por otro espacio lleno de fuego del mismo Tamaño y que esté a media distancia como máximo.
Potenciado por el fuego: cuando un genio de fuego sufre daño por un conjuro de Fuego, lo que hace es sumar el valor de dicho daño como bonificación a su Salud. Esta bonificación dura 1 minuto. Mientras su Salud sea de al menos 60, su Tamaño es 3. Si la Salud es 120 o mayor, su Tamaño es 4.

OPCIONES DE ATAQUE

Toque ígneo (cuerpo a cuerpo) +4 (4d6 más Incendiar); el genio hace la tirada de ataque con 2 ventajas si el objetivo está incendiado o en contacto con un área en llamas.
Incendiar: el objetivo debe realizar una prueba de Agilidad con 1 desventaja. Si falla, se incendia.

FINAL DE LA RONDA

Resplandor incandescente: todas las criaturas que no sean genios que se encuentren dentro a corta distancia del genio de fuego deben realizar una prueba de Fuerza con 1 desventaja. Si fallan, sufren 1d6 puntos de daño por fuego. Si el total de la tirada de daño es 0 o menos, la criatura también queda fatigada durante 1 minuto.

Oleadas de calor manan de esta gran bola de fuego en movimiento. Una encorvada forma bípeda es apenas visible a través de las vivas llamas, sus blancos ojos incandescentes brillando con la intensidad de su corazón lleno de odio.

GENIO DE AGUA — DIFICULTAD 100

Genio de Tamaño 2 o mayor

Percepción: 10 (+0); visión verdadera
Defensa: 16; **Salud:** 40
Fuerza: 17 (+7), **Agilidad:** 12 (+2), **Intelecto:** 7 (-3), **Voluntad:** 12 (+2)
Velocidad: 16; Nadador
Inmune: daño por ácido, enfermedad o veneno; ganar Locura; cegado, desorientado, ensordecido, enfermo, fatigado, atemorizado, inmovilizado, envenenado, derribado, ralentizado, aturdido y cualquier efecto que cambie la forma del genio.
Forma de agua: sufre la mitad de daño por armas. Cuando sufre daño por frío, durante 1 hora, obtiene una bonificación de 1d6 a la Defensa y queda ralentizado.
Vulnerabilidad al fuego: para un genio de agua las pruebas para resistir conjuros de Fuego tienen 1 desventaja y sufre el doble de daño por sus conjuros.
Amorfo: un genio de agua puede moverse libremente por aperturas lo suficientemente anchas para que pueda pasar el líquido elemento, al igual que atravesar espacios ocupados por otras criaturas.
Potenciado por el agua: cuando un genio de agua sufre daño por un conjuro de Agua, lo que hace es sumar el valor de dicho daño como bonificación a su Salud. Esta bonificación dura 1 minuto. Mientras su Salud sea de al menos 60, su Tamaño es 3. Si la Salud es 120 o mayor, su Tamaño es 4.

OPCIONES DE ATAQUE

Puño (cuerpo a cuerpo) +7 (5d6 más Machacar); el genio hace la tirada de ataque con 2 ventajas si el objetivo está en contacto un líquido.
Machacar: el objetivo debe realizar una prueba de Fuerza. Si falla, queda derribado.

FINAL DE LA RONDA

Tirón de la marea: todas las criaturas que no sean genios y se encuentren dentro de la media distancia deben realizar una prueba de Fuerza. Las que estén en contacto con un líquido tienen 2 desventajas. Si fallan, se alejan 1d6 metros del genio si estaban a un máximo de 10, o 2d6 metros si estaban a más de 10. Si se topan con un obstáculo antes de recorrer la distancia total, sufren 1 punto de daño por cada metro que falte para completarla.



Un genio de agua tiene la forma de un humano gigantesco y corpulento hecho de agua, con sus formas llenas de peces nadando y algas sueltas. Sus ojos brillan con una intensidad azulada.

GENIO DE AIRE DIFICULTAD 100

Genio de Tamaño 2 o mayor

Percepción: 10 (+0); visión verdadera
Defensa: 18; **Salud:** 40
Fuerza: 14 (+4), **Agilidad:** 16 (+6), **Intelecto:** 7 (-3), **Voluntad:** 10 (+0)
Velocidad: 20; volador (picado)
Inmune: daño por enfermedad o veneno; ganar Locura; cegado, desorientado, ensordecido, enfermo, fatigado, atemorizado, inmovilizado, envenenado, derribado, ralentizado, aturdido y cualquier efecto que cambie la forma del genio.
Resistencia: sufre la mitad de daño por armas.
Vulnerabilidad a la tierra: sus pruebas para resistir conjuros de Tierra tienen 1 desventaja y sufre el doble de daño por ellos.
Potenciado por el aire: cuando un genio de aire sufre daño por un conjuro de Aire, lo que hace es sumar el valor de dicho daño como bonificación a su Salud. Esta bonificación dura 1 minuto. Mientras su Salud sea de al menos 60, su Tamaño es 3. Si la Salud es 120 o mayor, su Tamaño es 4.
Amorfo: puede moverse libremente por aperturas lo suficientemente anchas para que pueda pasar el aire, al igual que atravesar espacios ocupados por otras criaturas.
Vientos ensordecedores: las criaturas que se encuentren dentro de la corta distancia del genio de aire quedan ensordecidas.

OPCIONES DE ATAQUE

Puño (cuerpo a cuerpo) +3 (3d6 más Dispersar); el genio hace la tirada de ataque con 2 ventajas si el objetivo está volando.
Dispersar: si el objetivo no es un genio y es más pequeño que el genio de aire, debe realizar una prueba de Fuerza (con 1 desventaja si está volando). Si falla, el objetivo sufre 1d6 puntos de daño adicional y se aleja tantos metros como la cantidad de daño sufrida.

FINAL DE LA RONDA

Viento aullador: todas las criaturas que no sean genios y se encuentren dentro de la media distancia deben realizar una prueba de Fuerza (con 1 desventaja si son más pequeñas). Si fallan, se alejan 2d6 metros del genio y quedan derribadas. Si se topan con un obstáculo antes de recorrer la distancia total, sufren 1 punto de daño por cada metro que falte para completarla.

Remolinos de viento, polvo y fragmentos conforman una forma humanoide que solo se mantiene así reconocible mientras se mueve.

GHOUL

La mayoría de las sociedades humanas prohíben a sus integrantes alimentarse de otros seres humanos conscientemente. Hacerlo es abrir las puertas a una horrible maldición: la transformación en ghoul.

Los ghouls son devoradores de cadáveres, despreciados y rechazados por sus viles apetitos. Recorren los cementerios, forzando las tumbas y desenterrando los ataúdes para hacerse con los bocados que encierran. Siempre hambrientos, los ghouls se comen toda la carne, independientemente de lo rancia o putrefacta que esté. No obstante, si pueden elegir, prefieren la carne fresca arrancada de los huesos de los niños.

Los ghouls se asemejan a la última criatura que han devorado. A medida que aumenta su impío apetito, va regresando a su habitual, demacrada y enfermiza forma, su anquilosada mandíbula repleta de puntiagudos dientes negros y una viperina lengua.

Los ghouls hablan común.

GHOUL DIFICULTAD 25

Monstruo aterrador de Tamaño 1

Percepción: 12 (+2); visión en las sombras
Defensa: 15; **Salud:** 15
Fuerza: 11 (+1), **Agilidad:** 13 (+3), **Intelecto:** 8 (-2), **Voluntad:** 11 (+1)
Velocidad: 8
Inmune: daño por enfermedad o veneno; enfermo, envenenado.
Temor a los dioses: atacan con 1 desventaja a las criaturas que muestren o porten un símbolo sagrado.

OPCIONES DE ATAQUE

Garras (cuerpo a cuerpo) +3 con 1 ventaja (2d6+3 más Beber sangre con tirada de ataque 20+)
Beber sangre: si el objetivo es un ser vivo de carne y hueso, sufre 1d6 puntos de daño adicional y queda fatigado durante 1 minuto. Mientras esté fatigado de este modo, también queda ralentizado. Si ya estaba fatigado antes, en su lugar sufre 1d6 puntos de daño adicional.

ACCIONES ESPECIALES

Festín impío: el ghoul se come una criatura muerta que esté a su alcance, lo que requiere concentrarse durante 1 minuto. Al final de este período, el ghoul apura el cadáver y adopta su aspecto durante 24 horas. Mientras mantenga su aspecto, el ghoul pierde su rasgo aterrador.

GIGANTE

Los gigantes son primitivos, retrógrados e increíblemente estúpidos. No tienen mucho cuidado por donde van y suelen dejar un rastro de casas destrozadas, carros aplastados y ganado a medio devorar cuando pasan por territorios poblados.

El gigante típico mide unos 4,5 metros y pesa unos 900 kilos. Tiene el aspecto de un enorme humano, con la postura encogida y rasgos exagerados: nariz ancha, párpados caídos y una boca floja llena de dientes manchados del tamaño de escudos. La mayoría de los gigantes no usan ropa, si bien los más recatados puede que se cubran las partes con ganado, vivo o muerto, o se atavíen con tiendas de campaña.

Los gigantes hablan troll. Los más inteligentes puede que también común.

GIGANTE DIFICULTAD 100

Gigante de Tamaño 3 o mayor

Percepción: 10 (+0)
Defensa: 15; **Salud:** 100
Fuerza: 17 (+7), **Agilidad:** 11 (+1), **Intelecto:** 8 (-2), **Voluntad:** 13 (+3)
Velocidad: 12
Estupidez: las pruebas y las tiradas de ataque de Intelecto tienen 1 desventaja. Las criaturas que ataquen el Intelecto del gigante tienen, a su vez, 1 ventaja.
Pisada aplastante: cuando se desplaza a un espacio ocupado por una criatura en el suelo, esta debe realizar una prueba de Agilidad. Si falla, sufre 3d6 puntos de daño y queda derribada. Si ya lo estaba, sufre 1d6 puntos de daño adicional. Esta tirada se realiza una vez por ronda y por gigante, independientemente de las veces que este se desplace por el espacio.
Caída a peso: cuando un efecto derriba a un gigante, su cuerpo ocupa un área en el suelo tan amplia como su altura, arrancando en el borde de su espacio y alejándose de la fuente del efecto que lo provocó. El gigante causa un daño

equivalente a 2d6 veces su Tamaño a todo lo que haya bajo él al caer. Las criaturas pueden realizar una prueba de Agilidad con tantas desventajas como el Tamaño del gigante (mínimo 1). Si tienen éxito, sufren la mitad de daño y se desplazan al espacio abierto más cercano fuera del área. Si fallan, quedan atrapadas bajo su cuerpo.

Una criatura atrapada se considera derribada, cegada, inmovilizada y con cobertura total. Puede usar una acción para realizar una prueba de Agilidad con tantas desventajas como el Tamaño del gigante. Si tiene éxito, se desplaza hasta el espacio abierto más cercano y elimina las aflicciones impuestas por Caída a peso.

OPCIONES DE ATAQUE

Puño (cuerpo a cuerpo) +7 con 3 ventajas (5d6)
Roca (largo alcance) +7 con 1 ventaja (3d6)

GÓLEM

Los gólems son seres gigantescos y pesados hechos de arcilla y animados por magia para servir a sus creadores. Valorados por su gran fuerza y obediencia, llevan a cabo cualquier instrucción al pie de la letra. Pueden pasarse un siglo excavando un túnel bajo una montaña o montar guardia durante mil generaciones sin cansarse o sentir cualquier necesidad. Todo gólem obedece tres reglas, únicas para sí, que su creador le inscribe en la mente.

GÓLEM — DIFICULTAD 500

Constructo de Tamaño 2 o 3

Percepción: 7 (-3); visión en la oscuridad
Defensa: 21; **Salud:** 200
Fuerza: 18 (+8), **Agilidad:** 9 (-1), **Intelecto:** 7 (-3), **Voluntad:** 10 (+0)
Velocidad: 8; Avance imparable
Inmune: daño por frío, enfermedad y veneno; ganar Locura; todas las aflicciones. Ignora las desventajas en las tiradas que haga.
Resistencia al daño: sufre la mitad de daño por fuego y armas.
Defensa contra conjuros: sufre la mitad de daño por conjuros y todas sus pruebas para resistirse a ellos tienen 1 ventaja. Una criatura que ataque a un gólem con un conjuro aplica 1 desventaja a su tirada.

OPCIONES DE ATAQUE

Puño (cuerpo a cuerpo) +8 con tres ventajas (4d6)

ATAQUES ESPECIALES

Ataque doble: ataca dos veces con el puño.

FINAL DE LA RONDA

Avance imparable: se mueve a su Velocidad total.

GORGONA

El Rey Brujo creó a las gorgonas a partir de sus concubinas, cuya belleza no tenía parangón en el mundo. Les dio el don de la vida eterna, pero para mantener a raya su vanidad también les impuso una maldición, transformándolas en monstruosidades cuya mirada convertía a los demás en estatuas de piedra. De algún modo, las gorgonas sobrevivieron a la destrucción del Rey Brujo y se dispersaron por las tierras del Imperio.

Aún resuena un eco de la belleza que las convirtió en concubinas del Rey Brujo en la mitad superior de sus cuerpos y sus impresionantes rasgos. Sin embargo, el resto de sus formas resultan monstruosas: coronas de serpientes sin ojos surgen de la cabeza y largas colas de serpiente sustituyen las piernas.

Las gorgonas habitan viejas ruinas, bajo las ciudades o en remotas zonas alejadas de la humanidad, donde pasan los interminables años sumidas en el aislamiento. Algunas ofrecen consejo a los mortales que se atreven a acercarse, otorgándoles la sabiduría acumulada a lo largo de sus dilatadas vidas.

La mirada de una Gorgona retiene su poder 1d6 días después de su muerte, siempre que los ojos permanezcan intactos. La criatura que sostenga la cabeza de una gorgona puede someter a otros seres a su Aspecto petrificante o su Mirada petrificante.

Las gorgonas se comunican en alto arcaico.

GORGONA — DIFICULTAD 500

Monstruo de Tamaño 1

Percepción: 17 (+7); visión en la oscuridad
Defensa: 18; **Salud:** 120
Fuerza: 12 (+2), **Agilidad:** 16 (+6), **Intelecto:** 12 (+2), **Voluntad:** 17 (+7)
Velocidad: 8
Inmune: ganar Locura; hechizado, obligado, desorientado, atemorizado, aturdido.
Aspecto petrificante: una criatura debe realizar una prueba de Voluntad con 2 desventajas la primera vez que ve a una gorgona. Si falla, gana 1 punto de Locura, no puede apartar la mirada de ella y queda ralentizada durante tantas rondas como su Locura total. Tenga éxito o no, no volverá a ser afectada por este talento hasta después de haber descansado.

OPCIONES DE ATAQUE

Cimitarra (cuerpo a cuerpo) +6 con 3 ventajas (2d6+1)
Arco largo (largo alcance) +6 con 3 ventajas (2d6+1)



ATAQUES ESPECIALES

Doble golpe: la gorgona ataca dos veces con su cimitarra o arco largo. Cada tirada de ataque tiene 1 desventaja.
Cabello de serpiente: la gorgona usa una acción o reacción en su turno para atacar con las serpientes que coronan su cabeza. Una criatura al alcance de la gorgona debe realizar una prueba de Agilidad con 1 desventaja, o 3 desventajas si hay contacto ocular. Si falla, sufre 2d6 puntos de daño, queda envenenada durante 1 minuto y no puede apartar la mirada durante 1 ronda. Si el objetivo ya estaba envenenado, en su lugar sufre 2d6 puntos de daño adicional.

FINAL DE LA RONDA

Recuperación épica: la gorgona se quita una aflicción.
Mirada petrificante: todas las criaturas que se encuentren a media distancia de la gorgona y que puedan verla deben usar una reacción para apartar la mirada de ella o una prueba de Fuerza con 1 desventaja. Durante 1 ronda, las criaturas que aparten la mirada hacen sus ataques con 2 desventajas y otras las atacan con 2 ventajas.
Las criaturas que fallen la prueba de Fuerza sufren 4d6+20 puntos de daño y quedan ralentizadas durante 1 minuto. Si ya estaban ralentizadas, en su lugar quedan inmovilizadas. Una criatura incapacitada por este daño muere al instante, transformada en una estatua de piedra.
Adversario épico: tira 1d3+1 para determinar cuántas acciones puede usar la gorgona en la siguiente ronda. Esta puede usarlas en cualquier turno y antes de que puedan actuar sus enemigos. Cada vez que la gorgona use una acción, puede desplazarse al total de su Velocidad antes o después de realizarla.

GRAN FELINO

Los grandes felinos, como los leones, pumas y tigres, son hábiles cazadores y, por ende, más peligrosos que otros animales de su tamaño. Aguardan a que la presa se acerque y saltan sobre ella para reducirla rápidamente.

GRAN FELINO — DIFICULTAD 50

Animal de Tamaño 1 o 2

Percepción: 15 (+5); visión en las sombras
Defensa: 15; **Salud:** 50
Fuerza: 14 (+4), **Agilidad:** 13 (+3), **Intelecto:** 7 (-3), **Voluntad:** 11 (+1)
Velocidad: 12

OPCIONES DE ATAQUE

Garras y dientes (cuerpo a cuerpo) +4 con 1 ventaja (1d6)

ATAQUES ESPECIALES

Abalanzarse: el gran felino se mueve a su Velocidad total y ataca dos veces con sus garras y dientes, causando 1d6 puntos de daño adicional con cada éxito. No puede volver a usar este ataque hasta pasada una ronda.

ACCIONES ESPECIALES

Ataque rápido: cuando una criatura que esté al alcance del gran felino se mueva, este puede usar una reacción para atacarla con sus garras y dientes.

GREMLIN

Astutos perpetradores de travesuras, los gremlins disfrutan provocando el caos. Su mera presencia provoca que hasta los planes más meticulosamente elaborados salgan mal. Los gremlins siguieron a los trasgos fuera de los reinos escondidos y ahora provocan el caos en las ciudades humanas. Explosiones, fallos de funcionamiento y el comportamiento errático de los constructos son señales de presencia gremlin.

Y es que la tecnología les atrae. Lo que más desea un gremlin es desmontar cualquier mecanismo para ver cómo funciona. Sin embargo, cuando vuelve a ensamblarlo, parece que nunca vuelve a funcionar como es debido y tiene una alarmante tendencia a romperse en los momentos más inoportunos.

Los gremlins son criaturas diminutas de forma humanoide, de piel gris y cuerpo larguirucho, con unos 20 centímetros de altura y no más de un kilo de peso. Suelen tener algún rasgo de tamaño inusual, como un diente, una oreja o una nariz. La mayoría pasan de la vestimenta.

Los gremlins hablan élfico.

GREMLIN — DIFICULTAD 5

Hada de Tamaño ¼

Percepción: 13 (+3); visión en las sombras
Defensa: 15; **Salud:** 5
Fuerza: 8 (-2), **Agilidad:** 15 (+5), **Intelecto:** 11 (+1), **Voluntad:** 9 (-1)
Velocidad: 8
Inmune: daño por enfermedad; hechizado, enfermo.
Defensa contra conjuros: sufre la mitad de daño por conjuros y todas sus pruebas para resistirse a ellos tienen 1 ventaja. Una criatura que ataque a un gremlin con un conjuro aplica 1 desventaja a su tirada.
Vulnerabilidad al hierro: queda mermado al entrar en contacto con el hierro.
Presencia irritante: todas las criaturas que no sean hadas y se encuentren a corta distancia del gremlin hacen las pruebas y las tiradas de ataque con 1 desventaja.

OPCIONES DE ATAQUE

Dientes (cuerpo a cuerpo) +5 con 1 ventaja (1 más Maldición)
Maldición: si el objetivo no es un hada, debe realizar una prueba de Voluntad con 3 desventajas. Si falla, queda maldito durante 1 minuto. Mientras se encuentre en este estado, siempre que haga una prueba o una tirada de ataque, tirará dos veces y se quedará con el resultado más bajo.

ACCIONES ESPECIALES

Gafe: el gremlin usa una acción o reacción en su turno para elegir un objeto a corta distancia que no esté equipado o lleve puesto otro personaje. El objetivo sufre 1d6 puntos de daño.
Romper: cuando una criatura que se encuentre a corta distancia del gremlin haga una tirada de ataque con un arma que no esté encantada, puede emplear una reacción para realizar una prueba de Intelecto. Si tiene éxito, el arma desencadenante sufre tanto daño como su Salud y se rompe.

GRIFO

Los grifos abarcan un amplio abanico de criaturas híbridas que presentan los rasgos de animales diferentes. La variedad más común combina el cuerpo de un león con las garras, cabeza y alas de un águila. Otros híbridos pueden combinar un caballo con un halcón, un oso con una lechuza o un águila con un ciervo.

GRIFO — DIFICULTAD 50

Animal de Tamaño 2

Percepción: 17 (+7)
Defensa: 17; **Salud:** 50
Fuerza: 15 (+5), **Agilidad:** 14 (+4), **Intelecto:** 6 (-4), **Voluntad:** 12 (+2)
Velocidad: 12; volador (picado)

OPCIONES DE ATAQUE

Garras y pico (cuerpo a cuerpo) +5 con 2 ventajas (3d6)

Guardián de hueso

La magia oscura otorga una semblanza de vida a los huesos de criaturas muertas, transformándolas en obedientes esclavos. Libres de las trabas de la carne y la sangre, los guardianes de hueso se mueven con una sorprendente velocidad y atacan con mortal celeridad.

Un guardián de hueso se parece a un esqueleto humano recompuesto con tiras de lino y cuero. En sus vacías cuencas brilla un escalofriante fuego verde.

GUARDIÁN DE HUESO — DIFICULTAD 25

No muerto aterrador de Tamaño 1

Percepción: 11 (+1) visión en las sombras
Defensa: 15 (malla); **Salud:** 25
Fuerza: 13 (+3), **Agilidad:** 15 (+5), **Intelecto:** 8 (-2), **Voluntad:** 14 (+4)
Velocidad: 12
Inmune: daño por frío, enfermedad o veneno; ganar Locura; dormido, enfermo, fatigado, envenenado.

OPCIONES DE ATAQUE

Cimitarra (cuerpo a cuerpo) +5 con 1 ventaja (2d6+1)
Arco (largo alcance) +5 con 1 ventaja (2d6)

ATAQUES ESPECIALES

Doble golpe: el guardián de hueso ataca dos veces con su cimitarra. Cada ataque tiene 1 desventaja.
Ataque veloz: cuando una criatura entra dentro del alcance del guardián de hueso, este puede usar una reacción para atacarla.

Gusano de piedra

Los gusanos de piedra recorren las entrañas de la tierra para emerger sin previo aviso y atrapar ganado o personas y arrastrarlos a la oscuridad subterránea. La concentración de profundos cráteres marca los lugares infestados por estos implacables cazadores. Desde sus profundidades se elevan los hedores de la carne podrida mezclada con un extraño olor a canela.

Un gusano de piedra puede llegar a medir 7 metros de longitud, con un diámetro de 2. Su cuerpo segmentado está recubierto de una gruesa piel gomosa con motas marrones y grises. Unas finas babas rezuman de los pliegues entre los segmentos y unas enormes fauces abiertas dominan la cabeza marcada de cicatrices, llena de afilados dientes orientados hacia el interior.

GUSANO DE PIEDRA — DIFICULTAD 50

Monstruo de Tamaño 2 o 3

Percepción: 11 (+1); ciego
Defensa: 18; **Salud:** 40
Fuerza: 16 (+6), **Agilidad:** 11 (+1), **Intelecto:** 5 (-5), **Voluntad:** 10 (+0)
Velocidad: 8; Excavador
Inmune: cegado

OPCIONES DE ATAQUE

Dientes (cuerpo a cuerpo) +6 (4d6 más Engullir con tirada de ataque 20+)
Engullir: si el objetivo es más pequeño que el gusano de piedra, debe realizar una prueba de Agilidad con 1 desventaja. Si falla, es engullido.

Una criatura engullida queda indefensa, se desplaza con el gusano y es incapaz de percibir nada de lo que ocurre fuera del mismo. Al final de cada ronda, la criatura engullida sufre 2d6 puntos de daño debido a los jugos gástricos del gusano. Si este queda incapacitado, vomita todas las criaturas que engulló. Cada una cae derribada en un espacio abierto a 1 metro del gusano.

ATAQUES ESPECIALES

Vomitar: el gusano de piedra vomita jugos gástricos y todo lo que engulló en un cono de 5 metros de largo con origen en un punto a su alcance. Todo lo que haya en el área sufre 6d6 puntos de daño, o la mitad si se tiene éxito en una prueba de Agilidad.

Cualquier criatura que el gusano hubiera engullido antes de este ataque es expulsada y cae derribada en un espacio abierto a 1 metro de él. Sus pruebas de Agilidad contra ataques tienen 1 desventaja. El gusano no puede volver a usar Vomitar hasta que pase 1 hora.

ACCIONES ESPECIALES

Excavador: el gusano de piedra se mueve a su Velocidad a través de la tierra, arena o cualquier material de consistencia similar. Deja tras de sí un túnel de 1 metro de diámetro.

Hombre bestia

Estos seres primitivos y brutales fusionan características animales con formas humanoides. Suelen estar cubiertos de pelaje y tener cabezas de animal, como cabras, lobos, osos, ratas, toros, etc. Usan armas sencillas y se cubren los cuerpos con armaduras rudimentarias, adornando a menudo su equipo con símbolos del príncipe demonio honrado por la tribu de turno. Van cubiertos de suciedad y sangre reseca formando costras que recuerdan pasadas batallas contra sus enemigos jurados o entre ellos mismos.

Según la leyenda, los hombres bestia rechazaron a los dioses de la Antigua Fe en una época que se pierde en la memoria. Por sus blasfemias, los dioses les arrebataron el don de la forma humana, reduciéndolos a seres poco más evolucionados que los meros animales. La maldición sumió a los hombres bestia en la locura y la maldad, empujándolos a rendir servicio a los demonios del Vacío y llevar a cabo la oscura obra del Rey Demonio.

Los hombres bestia se asientan en lugares salvajes: lo más profundo de los bosques, llanuras vacías y ciudades abandonadas en estado ruinoso, donde erigen altares profanos. Sus retorcidos rituales implican practicarse cortes en la propia carne, encelar, matar, comer y dejarse llevar por el delirio. Sus bramidos y aullidos forman un impío coro que se oye a kilómetros de distancia. A medida que las tribus crecen en tamaño, surgen chamanes para dirigir sus hordas contra los asentamientos humanos para saquear, capturar esclavos o simplemente saciar a su omnipresente sed de sangre.

FOMOR — DIFICULTAD 1

Hombre bestia de Tamaño 1

Percepción: 10 (+0); visión en las sombras
Defensa: 14 (cuero blando, escudo pequeño); **Salud:** 10
Fuerza: 10 (+0), **Agilidad:** 12 (+2), **Intelecto:** 8 (-2), **Voluntad:** 7 (-3)
Velocidad: 10
Cobarde: un fomor queda atemorizado si está al alcance de dos o más criaturas hostiles.

OPCIONES DE ATAQUE

Lanza (cuerpo a cuerpo) +2 (1d6)
Lucha en manada: cuando ataca a una criatura que esté al alcance de otra amistosa que tenga Lucha en manada, su tirada de ataque tiene 1 ventaja. De lo contrario, el ataque tiene 1 desventaja.



Los retorcidos fomor son una parodia de la forma humana, parecidos a personas cubiertas con pieles y cabezas de cabra que coronan un cuello escuálido. Se visten con piel humana seca y pintan símbolos de sus clanes en sus escudos con excrementos o sangre.

Estas caóticas bandas, las más numerosas entre los hombres bestia, viven sus días luchando por la supervivencia, alimentarse de los más débiles y huyendo de los más fuertes que ellos. Frente a los poderosos, cuando están solos, los fomors se encogen y lloriquean. Pero cuando son superiores en número, son tan peligrosos como los demás seres salvajes que habitan bosques y colinas.

Los fomors hablan la lengua negra.

HUARGO — DIFICULTAD 10

Hombre bestia de Tamaño 1

Percepción: 11 (+1); visión en las sombras
Defensa: 16 (cuero endurecido, escudo grande); **Salud:** 15
Fuerza: 13 (+3), **Agilidad:** 12 (+2), **Intelecto:** 9 (-1), **Voluntad:** 10 (+0)
Velocidad: 12

OPCIONES DE ATAQUE

Hacha de guerra (cuerpo a cuerpo) +3 con 1 ventaja (1d6+2)
Lanza (cuerpo a cuerpo o corto alcance) +3 con 1 ventaja (1d6)

ACCIONES ESPECIALES

Mordisco brutal: cuando un huargo sufre daño de una criatura que esté a su alcance, puede usar una reacción para morderla. Para ello, hace una tirada de ataque de Fuerza, con 1 ventaja, contra la Defensa de la otra criatura, causando 1d6 puntos de daño en caso de éxito.

Como los hombres bestia más agresivos, los huargos se unen en manadas aulladoras de cazadores, recorriendo los bosques que habitan en busca de carne fresca, preferiblemente humana. Los huargos esclavizan a las especies menores de hombres bestia, como los fomors, lanzándolos para espantar a las presas y cazarlas de una en una.

Tienen un cuerpo humano cubierto por una desigual capa de pelo marrón, gris o blanco que se vuelve más hirsuto conforme se va acercando a la cabeza con forma de lobo. Al caminar, alternan entre el paseo a dos patas y la carrera a cuatro. Roban el equipo de sus víctimas pero raramente lo cuidan, por lo que sus armas suelen estar oxidadas y llenas de muescas y sus armaduras se caen a trozos.

Los huargos hablan la lengua negra.

MINOTAURO — DIFICULTAD 100

Hombre bestia de Tamaño 2

Percepción: 15 (+5); visión en las sombras
Defensa: 16; **Salud:** 80
Fuerza: 16 (+6), **Agilidad:** 10 (+0), **Intelecto:** 8 (-2), **Voluntad:** 13 (+3)
Velocidad: 10
Precisión asombrosa: cuando hace una prueba o una tirada de ataque con alguna desventaja, reduce el total de desventajas en 1.

OPCIONES DE ATAQUE

Gran hacha (cuerpo a cuerpo) +6 con 2 ventajas (3d6+2)
Cuernos (cuerpo a cuerpo) +6 con 2 ventajas (1d6)

ATAQUES ESPECIALES

Embestida: el minotauro se mueve hasta el doble de su Velocidad. En cualquier momento de ese desplazamiento, realiza un ataque con los cuernos. Si tiene éxito, el objetivo sufre 2d6 puntos de daño adicional y cae derribado.
Barrido de cornamenta: cuando una criatura entra dentro del alcance del minotauro, este puede usar una reacción para atacar a la criatura desencadenante con los cuernos.

Los minotauros son los hombres bestia más grandes y feroces. Tienen cabeza de toro y un musculoso cuerpo humano. La mayoría tienen un denso pelaje negro, marrón o blanco cubriéndoles el torso superior, e incluso cascos en lugar de pies. Suelen tatuarse o marcarse con figuras de



calaveras cornudas y símbolos religiosos profanados.

Se hacen temer por los demás hombres bestia, y con razón. Los minotauros adoran luchar, aparearse, comer y beber. Otras criaturas, incluidos otros hombres bestia, existen únicamente para saciar sus apetitos. Algunos chamanes mantienen a estas poderosas criaturas controladas proporcionándoles grandes cantidades de alcohol, carne cruda y esclavos.

HOMBRE LAGARTO

Antes del auge de la humanidad, unos visitantes de otra dimensión atravesaron el Vacío para establecer colonias en este mundo. Una raza reptiliana con vastos conocimientos en magia, ciencia y tecnología que construyó ciudades cuyas ruinas aún pueden encontrarse en los rincones más remotos o profundamente enterradas. Poco se sabe de ellos y su sociedad, pero los sabios especulan con que una gran calamidad provocó su colapsó y condenó a los supervivientes al salvajismo. Sus brutales descendientes aún se encuentran en las ciénagas y los pantanos del Imperio y al norte, en las cálidas junglas que se extienden a lo largo de la mayor parte de la región.

Miden más de 2 metros de altura y rondan los 115 kilos de peso. Escamas oliva, marrones o negras recubren sus cuerpos, oscureciéndose a medida que se acercan al pecho. La mayoría prescinden de la ropa, si bien los cleptomantes de sus comunidades pueden lucir ocasionalmente hábitos ceremoniales decorados con extraños símbolos y glifos.

HOMBRE LAGARTO — DIFICULTAD 25

Hombre lagarto de Tamaño 1

Percepción: 12 (+2); visión en las sombras
Defensa: 15 (escudo grande); **Salud:** 25
Fuerza: 14 (+4), **Agilidad:** 11 (+1), **Intelecto:** 8 (-2), **Voluntad:** 9 (-1)
Velocidad: 10; nadador
Inmune: atemorizado.
Furia creciente: cuando un hombre lagarto sufre daño, su siguiente tirada de ataque antes de la próxima ronda tiene 1 ventaja.

OPCIONES DE ATAQUE

Lanza (cuerpo a cuerpo) +4 con 1 ventaja (2d6)

ATAQUES ESPECIALES

Colmillos fulminantes: el hombre lagarto puede usar una reacción en su turno para morder a una criatura que esté a su alcance, realizando una tirada de ataque de Fuerza contra la Defensa de dicha criatura. Si tiene éxito, causa 1d6 puntos de daño.

HUESOS SANGRIENTOS

Una vil maldición condenó a los huesos sangrientos a una eternidad de sufrimientos al verse sus cuerpos arrancados de toda piel y obligados a soportar la agonía de tener todos los nervios expuestos. Ahora cazan en busca de piel fresca con la que sustituir la suya, arrancándosela a tiras a sus víctimas con largas y enmarañadas garras.

Los huesos sangrientos suelen hablar élfico y algunas palabras de alto arcaico o común. Sollozan y gimotean, o aúllan violentamente, mientras despellejan a sus víctimas.

HUESOS SANGRIENTOS — DIFICULTAD 25

Hada horripilante de Tamaño 1

Percepción: 11 (+1); visión en las sombras
Defensa: 15; **Salud:** 25
Fuerza: 10 (+0), **Agilidad:** 15 (+5), **Intelecto:** 9 (-1), **Voluntad:** 9 (-1)
Velocidad: 12
Inmune: daño por enfermedad; ganar Locura; hechizado, enfermo.
Vulnerabilidad al hierro: queda mermado al entrar en contacto con el hierro.
Cuerpo escurridizo: cualquier criatura que intente apresar a un huesos sangrientos sufre 2 desventajas a la tirada de ataque. A su vez, él tiene 2 ventajas al intentar liberarse de una presa.

OPCIONES DE ATAQUE

Garras (cuerpo a cuerpo) +5 con 2 ventajas (2d6 más Desollar en tirada de ataque 20+)
Desollar: el objetivo sufre 1d6 puntos de daño adicional y queda mermado durante 1 ronda. Si ya estaba mermado, sufre en su lugar 1d6 puntos de daño adicional.

ATAQUES ESPECIALES

Ataque frenético: el huesos sangrientos ataca a dos objetivos distintos con las garras, cada uno con 1 desventaja.

LARVA DEL VACÍO

Allí donde la frontera entre el Vacío y el mundo es tenue, la tierra se mancilla con las filtraciones demoníacas, dando lugar a manifestaciones de su terrible naturaleza en forma de retorcidas larvas. Estas carnosas monstruosidades parecen enormes gusanos de piel rosa elástica. Unos dientes afilados coronan sus fauces circulares, recorridas por unas babas corrosivas que licúan todo lo que tocan.

LARVA DEL VACÍO — DIFICULTAD 1

Demonio aterrador de Tamaño ¼

Percepción: 16 (+6); ciega
Defensa: 8; **Salud:** 10
Fuerza: 11 (+1), **Agilidad:** 8 (+2), **Intelecto:** 5 (-5), **Voluntad:** 5 (-5)
Velocidad: 6
Inmune: cegado.

OPCIONES DE ATAQUE

Dientes babeantes (cuerpo a cuerpo) +1 con 2 ventajas (1d6 más 1d6 por ácido)

ATAQUES ESPECIALES

Escupir ácido: la larva del Vacío escupe una baba corrosiva a una criatura objetivo que esté a corta distancia. La larva realiza una tirada de ataque enfrentada de Agilidad. Si tiene éxito, el objetivo sufre 1d6+2 puntos de daño.

LESHY

Los leshy recorren los bosques más primitivos, cuidando de los árboles y permitiendo que los retoños crezcan altos y fuertes. No les gustan los seres humanos por su descuido, pero desprecian a los orcos y otras criaturas inmundas que incendian y destruyen intencionadamente. En ocasiones se unen a los druidas para combatir a un enemigo común.

Se parecen a muchos tipos de árboles, si bien el roble es la elección más común. Permanecen quietos e indistinguibles de los árboles normales y pueden mantener esa posición durante décadas. Cuando se mueve, la parte inferior del

tronco se divide en dos largas piernas. Del centro asoma su rostro y puede plegar las ramas como si fuesen brazos.

Suelen hablar común y élfico, y son capaces de comunicarse con cualquier planta a 100 metros.

LESHY — DIFICULTAD 250

Planta de Tamaño 3

Percepción: 15 (+5); visión en las sombras
Defensa: 20; **Salud:** 110
Fuerza: 17 (+7), **Agilidad:** 10 (+0), **Intelecto:** 11 (+1), **Voluntad:** 15 (+5)
Velocidad: 10
Inmune: dormido, cegado, desorientado, fatigado, atemorizado, aturdido; un leshy vivo no puede moverse en contra de su voluntad ni ser derribado mientras esté plantado en el suelo.
Vulnerabilidad al fuego: sufre el doble de daño por fuego.
Forma arbórea: si no se mueve es indistinguible de un árbol corriente.

OPCIONES DE ATAQUE

Rama (cuerpo a cuerpo) +7 con 3 ventajas (4d6 o 24 a un objeto)
Roca (largo alcance) +7 con 2 ventajas (4d6)

ATAQUES ESPECIALES

Ataque doble: ataca 2 veces con la rama.

ACCIONES ESPECIALES

Despertar bosque: escoge un árbol objetivo que se encuentre a media distancia como máximo, y se convierte en un **monstruo** obligado de su Tamaño durante 1 hora o hasta que él o el leshy queden incapacitados. El leshy puede usar esta acción tres veces. Los usos gastados se recuperan tras hacer un descanso.

LOBO GIGANTE

Los lobos gigantes son temidos depredadores de los reinos feéricos que cruzan la frontera entre los mundos para cazar, matar y alimentarse. Un lobo gigante se parece a un lobo normal, pero con dimensiones muy superiores. Tiene rasgos humanoides, con denso pelaje y los cuartos delanteros acabados en manos con garras.

LOBO GIGANTE — DIFICULTAD 50

Hada de Tamaño 2

Percepción: 13 (+3); visión en la oscuridad
Defensa: 16; **Salud:** 45
Fuerza: 15 (+5), **Agilidad:** 13 (+3), **Intelecto:** 8 (-2), **Voluntad:** 11 (+1)
Velocidad: 12

OPCIONES DE ATAQUE

Dientes (cuerpo a cuerpo) +5 con 2 ventajas (3d6+1 más Zancadilla)
Zancadilla: el objetivo debe realizar una prueba de Agilidad. Si falla, cae derribado y sufre 1d6 puntos de daño adicional si ya estaba derribado.

ATAQUES ESPECIALES

Ataque y retirada: el lobo gigante se mueve hasta la mitad de su Velocidad y ataca con los diendes. Si falla la tirada, puede usar una reacción para retirarse.

LUMINARIA DEL DIABLO

Volutas luminosas que danzan entre los brezales. Desde la distancia parecen antorchas o faroles, pero de cerca se revelan como algo totalmente distinto: penachos de fuego blanco que se menean en el aire. Cuando se les acerca un ser vivo, la llama adquiere una viva tonalidad naranja y adopta la forma de un rostro de retorcida sonrisa dispuesto a incinerar a cualquier cosa que esté a su alcance

Las luminarias del diablo son hadas malévolas con retorcidas intenciones. Les encanta engañar a los viajeros atrayéndolos al peligro y contemplar cómo arden. No hablan, pero comprenden el élfico.

LUMINARIA DEL DIABLO — DIFICULTAD 250

Hada horripilante de Tamaño ¼

Percepción: 15 (+5); visión verdadera
Defensa: 20; **Salud:** 60
Fuerza: 8 (-2), **Agilidad:** 20 (+10), **Intelecto:** 8 (-2), **Voluntad:** 10 (+0)
Velocidad: 16; volador (picado; no puede caer)
Inmune: daño por enfermedad; ganar Locura; hechizado, enfermo, derribado.
Vulnerabilidad al hierro: queda incapacitada mientras esté en contacto con el hierro.
Horror impresionante: cualquier criatura que gane Locura por ver a una luminaria también queda obligada mientras siga atemorizada por este motivo.
Estallido de llamas: una vez por ronda, cuando la luminaria sufra daño, surgen de ella unas llamas en una esfera de 2 metros de radio centrada en un punto a 1 metro del lugar que ocupa. Todas las criaturas que se encuentren en el área que no sean luminarias deben realizar una prueba de Agilidad. Si fallan, sufren 3d6 puntos de daño.

ATAQUES ESPECIALES

Fuego feérico: la luminaria hace una tirada de ataque enfrentada de Agilidad contra una criatura que esté a un máximo de 2 metros de ella. Si tiene éxito, el objetivo sufre 3d6 puntos de daño. Si el total de la tirada de ataque es 20 o más, el objetivo se prende fuego.

ACCIONES ESPECIALES

Eludir: cuando una criatura falla una tirada de ataque contra la Defensa o la Agilidad de la luminaria, esta puede emplear una reacción para retirarse. A continuación tira 1d6. Si el resultado es par, la luminaria recupera la capacidad de usar una reacción en esta ronda.

MADRE ATERRADORA

Las madres aterradoras habitan en lo más profundo de las zonas semirrurales del mundo civilizado. Inspiran terror mientras sobrevuelan los cielos nocturnos, descendiendo para alimentarse y depositar a sus retoños en la carne viva de sus víctimas. Tienen forma humana, con unas grandes alas similares a las de una mariposa. Presentan unos brazos y piernas arrugados y un abultado abdomen, dilatado por los huevos que transporta.

Cuando una madre aterradora ataca, vuela hasta la criatura viva y afloja la mandíbula para dejar salir una larga lengua prensil que culmina en un afilado aguijón. Con ella inyecta en la víctima una toxina que la vuelve insensible. Luego, cae encima de ella y emplea un órgano especial para implantar los huevos en la herida abierta. Su abdomen se vacía, dejando a sus crías para que devoren al anfitrión hasta salir al mundo.

MADRE ATERRADORA — DIFICULTAD 25

Monstruo aterrador de Tamaño 1

Percepción: 12 (+2)
Defensa: 14; **Salud:** 20
Fuerza: 12 (+2), **Agilidad:** 14 (+4), **Intelecto:** 7 (-3), **Voluntad:** 10 (+0)
Velocidad: 10; volador (revoloteo)

OPCIONES DE ATAQUE

Lengua (cuerpo a cuerpo) +4 (2d6 más Veneno)
Veneno: el objetivo debe realizar una prueba de Fuerza con 2 desventajas. Si falla, queda envenenado durante 1 minuto. Mientras esté envenenado de este modo, está indefenso. Si ya estaba envenenado de este modo, en vez de ello sufre 4d6 puntos de daño adicional.

ACCIONES ESPECIALES

Implantar huevos: la madre aterradora implanta 1d6 huevos en una criatura indefensa a su alcance que no haya sido implantada. Los huevos permanecen en ella hasta que eclosionan o son retirados. Mientras los tenga dentro, la criatura está mermada.

Al cabo de 2d6 horas, los huevos implantados eclosionan en diminutas larvas que se abren camino al exterior devorando al anfitrión, apareciendo en espacios abiertos a 1 metro de este. El anfitrión sufre 2d6 puntos de daño y gana 1 de locura por huevo; si queda incapacitado por este daño, muere al instante. Cada larva tiene Tamaño 1/8 y Salud 1.

Para retirar un huevo, un personaje con la profesión Académica (Medicina) debe emplear una hora con un kit de sanador. Al final de este período, el personaje realiza una prueba de Intelecto. Si tiene éxito, retira el huevo sin peligro. Si falla, el huevo se rompe, matando a la larva, pero causando 1d6 puntos de daño al anfitrión.



FINAL DE LA RONDA

Revoloteo: tira 1d6. La madre aterradora vuela tantos metros como el resultado. Este movimiento no desencadena ataques libres.

MANES

La muerte libera el alma mortal del cuerpo físico. Las almas que caen al Inframundo se convierten en manes y se pasan los años en un lugar oscuro y sombrío al tiempo que sus recuerdos se van desvaneciendo hasta que no queda nada de sus identidades, momento en el cual las almas regresan al mundo mortal para vivir otra vez.

Un manes aparece por primera vez en el Inframundo cenicienta y ojerosa pero mantiene la forma que tuvo en vida. Con el paso de los años, su aspecto distintivo se va desvaneciendo, dejando una forma humanoide pálida, casi carente de rasgos. Si es atacado, los dedos del manes se alargan para formar unas garras y la boca se desencaja en una escalofriante mueca.

Los manes hablan común y alto arcaico.

MANES — DIFICULTAD 5

Espíritu aterrador de Tamaño 1

Percepción: 10 (+0); visión en la oscuridad
Defensa: 13; **Salud:** 10
Fuerza: 10 (+0), **Agilidad:** 13 (+3), **Intelecto:** 8 (-2), **Voluntad:** 9 (-1)
Velocidad: 6
Inmune: daño por frío, enfermedad, fuego y veneno; ganar Locura; dormido, enfermo, fatigado, inmovilizado, envenenado, ralentizado.
Eterno: cuando un manes queda incapacitado, se disuelve en una explosión de humo. Se recompone en el Inframundo 24 horas después recuperado de todo daño.

OPCIONES DE ATAQUE

Garras y dientes (cuerpo a cuerpo) +3 con 1 ventaja (1d6+2)

MANTÍCORA

Basta una mirada a una mantícora para saber que no es de este mundo. Tiene el potente cuerpo de un león rojo, con amplias alas negras y una cola de escorpión que gotea veneno. En lugar de una cabeza de león, cuenta con un horrendo rostro humano retorcido en una mueca bestial. Las mantícoras cazan y comen humanos. Deben alimentarse varias veces por noche para apaciguar su terrible apetito.

Muchas mantícoras aprenden algunas palabras en común, a menudo las mismas emitidas por sus víctimas en sus últimos estertores. Repiten burlonamente tales palabras con voces guturales al tiempo que aterrorizan a sus presas.

MANTÍCORA — DIFICULTAD 250

Monstruo horripilante de Tamaño 2

Percepción: 15 (+5); visión en la oscuridad
Defensa: 16; **Salud:** 150
Fuerza: 16 (+6), **Agilidad:** 11 (+1), **Intelecto:** 7 (-3), **Voluntad:** 14 (+4)
Velocidad: 12; volador
Inmune: ganar Locura

OPCIONES DE ATAQUE

Garras (cuerpo a cuerpo) +6 con 2 ventajas (2d6)
Dientes (cuerpo a cuerpo) +6 con 2 ventajas (2d6+1)
Aguijón (cuerpo a cuerpo) +6 con 2 ventajas (1d6 más Veneno)

Veneno: el objetivo debe realizar una prueba de Fuerza con 3 desventajas. Si falla, sufre 5d6 puntos de daño y queda envenenado durante 1 minuto. Si ya estaba envenenado, en su lugar sufre 3d6 puntos de daño adicional.

ATAQUES ESPECIALES

Desgarrar: la mantícora ataca dos veces con sus garras y una con los dientes.
Aguijón rápido: en cualquier momento de la ronda, la mantícora puede usar una reacción para atacar con su aguijón.

MÁQUINA DE HUESOS

Una máquina de huesos es un gran amasijo de huesos animado por magia oscura. Tiene forma humanoide gigantesca dispuesta a destrozar a todos los enemigos que se le acerquen.

Las máquinas de huesos se forman a veces cuando las fosas comunes se exponen a conjuros de nigromancia. Los restos presentes se unen en un gran horror esquelético de grotesca anatomía. No suelen tener conciencia y vagan por la zona donde fueron creadas en busca de nuevos huesos con los que reparar roturas y completar su forma.

MÁQUINA DE HUESOS — DIFICULTAD 250

No muerto horripilante de Tamaño 3

Percepción: 15 (+5); ciego
Defensa: 15; **Salud:** 180
Fuerza: 15 (+5), **Agilidad:** 15 (+5), **Intelecto:** 6 (-4), **Voluntad:** 14 (+4)
Velocidad: 12; trepador (Cuerpo maleable)
Inmune: daño por frío, enfermedad y veneno; ganar Locura; dormido, cegado, hechizado, desorientado, ensordecido, enfermo, fatigado, atemorizado, inmovilizado, envenenado, aturdido.
Huesos voladores: cuando una máquina de huesos sufre 10 o más puntos de daño en un solo ataque con arma, fragmentos de hueso salen disparados de su cuerpo. Todas las criaturas a corta distancia deben realizar una prueba de Agilidad. Si fallan, sufren 1d6 puntos de daño.
Cuerpo maleable: la máquina de huesos puede moverse libremente por aperturas lo bastante anchas como para permitir el paso de criaturas de Tamaño 1/4 o mayores. Este movimiento no desencadena ataques libres.

OPCIONES DE ATAQUE

Huesos dentados (cuerpo a cuerpo) +5 con 2 ventajas (4d6)

ATAQUES ESPECIALES

Ataque triple: la máquina de huesos ataca tres veces con sus huesos dentados.

ACCIONES ESPECIALES

Animar huesos: la máquina de huesos usa una acción o una reacción en su turno para arrancar los huesos de una criatura incapacitada o muerta que esté a su alcance; si está viva, muere al instante. La Salud de la máquina de huesos se incrementa permanentemente en 2d6 puntos.

MEDIANO

Los medianos son pequeños granjeros que viven en las afueras de las ciudades humanas. Sus idílicas comunidades, limpias y ordenadas, producen buena parte de los alimentos de los que dependen las naciones humanas. Los medianos se enorgullecen de su trabajo, viven con sencillez y no albergan demasiadas ambiciones más allá de disfrutar del tiempo de que disponen. Son muy independientes y autosuficientes.

Los medianos están emparentados con los humanos, se parecen en todo menos en la altura. Miden unos 90 centímetros y pesan unos 20 kilos. Presentan el mismo gradiente de tonos de piel que los humanos y hablan común.

MEDIANO — DIFICULTAD 1

Mediando de Tamaño ½

Percepción: 10 (+0)
Defensa: 14 (cuero endurecido, escudo pequeño); **Salud:** 10
Fuerza: 10 (+0), **Agilidad:** 11 (+1), **Intelecto:** 10 (+0), **Voluntad:** 9 (-1)
Velocidad: 10

OPCIONES DE ATAQUE

Lanza (cuerpo a cuerpo) +1 (1d6)
Arco (largo alcance) +1 (1d6)

ACCIONES ESPECIALES

Buena suerte: siempre que una criatura a corta distancia del mediano obtenga un 1 en cualquier dado, este puede emplear una reacción para que la criatura ignore el resultado y tire de nuevo.
Valentía extraordinaria: cuando un mediano queda atemorizado, puede usar una reacción para realizar una prueba de Voluntad. Si tiene éxito, pierde la aflicción.

MOLE FÚNGICA

Las moles fúngicas y sus descendientes ácaros son colonias móviles que rondan las profundidades cavernosas en busca de anfitriones vivos en los que implantar sus esporas. Una mole fúngica se parece a una enorme seta con un sombrero supurante y perforado, un grueso tronco con dos apéndices similares a brazos que culminan en densos bultos y dos patas gomosas.

Cuando una mole fúngica mata a una criatura, inyecta sus esporas en el cadáver. Al cabo de 1d6 horas, 1d6 hongos ácaro emergen. Un hongo ácaro madura hasta convertirse en mole fúngica en un plazo de 1d6 días.

MOLE FÚNGICA — DIFICULTAD 50

Hongo de Tamaño 2

Percepción: 11 (+1); ciego
Defensa: 9; **Salud:** 50
Fuerza: 15 (+5), **Agilidad:** 9 (-1), **Intelecto:** 5 (-5), **Voluntad:** 15 (+5)
Velocidad: 12
Inmune: ganar Locura; dormido, cegado, desorientado, ensordecido, fatigado, atemorizado, aturdido.
Esporas corrosivas: cuando la mole fúngica sufre daño por arma, suelta una nube de esporas que se extiende en una esfera de 3 metros de radio centrada en un punto de su espacio. La nube oscurece parcialmente el área y permanece hasta el final de la ronda o ser dispersada por el viento. Todas las criaturas vivas no fúngicas que se vean envueltas en la nube cuando aparezca, o se adentren en ella, sufren 2d6 puntos de daño, o la mitad si superan una prueba de Fuerza. La mole fúngica no puede volver a usar este talento hasta el final de la ronda.

OPCIONES DE ATAQUE

Apéndice (cuerpo a cuerpo) +5 con 2 ventajas (2d6+3)

ATAQUES ESPECIALES

Ataque doble: ataca dos veces con su apéndice.

HONGO ÁCARO — DIFICULTAD 10

Hongo de Tamaño ¼ o ½

Percepción: 11 (+1); ciego
Defensa: 11; **Salud:** 20
Fuerza: 13 (+3), **Agilidad:** 11 (+1), **Intelecto:** 5 (-5), **Voluntad:** 15 (+5)
Velocidad: 8
Inmune: ganar Locura; dormido, cegado, desorientado, ensordecido, fatigado, atemorizado, aturdido.

OPCIONES DE ATAQUE

Apéndice (cuerpo a cuerpo) +3 con 1 ventaja (1d6+3)

MONSTRUO

Esta categoría abarca una variedad de criaturas extrañas y antinaturales. Algunas son creadas mediante conjuros de Invocación, si bien muchos acechan en entornos salvajes. Los monstruos suelen parecerse a animales normales, pero con algún rasgo físico destacable.

MONSTRUO ENORME — DIFICULTAD 100

Monstruo de Tamaño 3 o mayor

Percepción: 14 (+4); visión en la oscuridad
Defensa: 13; **Salud:** 100
Fuerza: 16 (+6), **Agilidad:** 12 (+2), **Intelecto:** 9 (-1), **Voluntad:** 15 (+5)
Velocidad: 12
Inmune: ganar Locura.

OPCIONES DE ATAQUE

Arma natural (cuerpo a cuerpo) +6 con 2 ventajas (4d6)

ATAQUES ESPECIALES

Ataque frenético: el monstruo ataca a dos objetivos distintos con su arma natural, cada uno con 1 desventaja.
Ataque masivo: el monstruo barre a todas las criaturas que se encuentren en un cubo de 3 metros de lado a lado desde un punto en su espacio. Todas las criaturas presentes en el área deben realizar una prueba de Agilidad con 2 desventajas. Si fallan, sufren 3d6 puntos de daño; la mitad en caso de éxito.

MONSTRUO GRANDE — DIFICULTAD 50

Monstruo de Tamaño 2

Percepción: 13 (+3); visión en la oscuridad
Defensa: 13; **Salud:** 60
Fuerza: 15 (+5), **Agilidad:** 11 (+1), **Intelecto:** 8 (-2), **Voluntad:** 14 (+4)
Velocidad: 12
Inmune: ganar Locura.

OPCIONES DE ATAQUE

Arma natural (cuerpo a cuerpo) +5 con 2 ventajas (2d6)

ATAQUES ESPECIALES

Ataque frenético: el monstruo ataca a dos objetivos distintos con su arma natural, cada uno con 1 desventaja.
Ataque masivo: el monstruo barre a todas las criaturas que se encuentren en un cubo de 2 metros de lado a lado desde un punto en su espacio. Todas las criaturas presentes en el área deben realizar una prueba de Agilidad con 2 desventajas. Si fallan, sufren 1d6 puntos de daño; la mitad en caso de éxito.

MONSTRUO MEDIANO — DIFICULTAD 10

Monstruo de Tamaño 1

Percepción: 12 (+2); visión en la oscuridad
Defensa: 13; **Salud:** 20
Fuerza: 13 (+3), **Agilidad:** 9 (-1), **Intelecto:** 7 (-3), **Voluntad:** 13 (+3)
Velocidad: 10
Inmune: ganar Locura.

OPCIONES DE ATAQUE

Arma natural (cuerpo a cuerpo) +3 con 1 ventaja (1d6+2)

ATAQUES ESPECIALES

Ataque frenético: el monstruo ataca a dos objetivos distintos con su arma natural, cada uno con 1 desventaja.

MONSTRUO PEQUEÑO — DIFICULTAD 5

Monstruo de Tamaño 1/2

Percepción: 11 (+1); visión en la oscuridad
Defensa: 13; **Salud:** 15
Fuerza: 12 (+2), **Agilidad:** 8 (-2), **Intelecto:** 6 (-4), **Voluntad:** 12 (+2)
Velocidad: 10
Inmune: ganar Locura.

OPCIONES DE ATAQUE

Arma natural (cuerpo a cuerpo) +2 con 1 ventaja (1d6)

ATAQUES ESPECIALES

Ataque frenético: el monstruo ataca a dos objetivos distintos con su arma natural, cada uno con 1 desventaja. Por cada uno de ellos hace una tirada de ataque de Fuerza contra la Defensa del objetivo. Si tiene éxito, este sufre 1d6 puntos de daño.

MONSTRUO DIMINUTO — DIFICULTAD 1

Monstruo de Tamaño ¼ o menor

Percepción: 11 (+1); visión en la oscuridad
Defensa: 14; **Salud:** 5
Fuerza: 8 (-2), **Agilidad:** 14 (+4), **Intelecto:** 6 (-4), **Voluntad:** 12 (+2)
Velocidad: 12
Inmune: ganar Locura.

OPCIONES DE ATAQUE

Arma natural (cuerpo a cuerpo) +4 con 1 ventaja (1d3)

ATAQUES ESPECIALES

Ataque de salto: el monstruo salta hasta 6 metros y ataca con su arma natural. Este movimiento no desencadena ataques libres.

MURCIÉLAGO VAMPIRO

Los murciélagos vampiro son depredadores grandes, rápidos y mortíferos, tan veloces en el suelo como volando. Se lanzan a toda velocidad contra su presa, saltando para clavar sus colmillos en la carne y absorber la sangre que se derrama por la herida.

MURCIÉLADO VAMPIRO — DIFICULTAD 10

Animal de Tamaño ½

Percepción: 15 (-5); visión en la oscuridad
Defensa: 15; **Salud:** 20
Fuerza: 12 (+2), **Agilidad:** 15 (+5), **Intelecto:** 7 (-3), **Voluntad:** 11 (+1)
Velocidad: 12; volador (picado)

OPCIONES DE ATAQUE

Dientes (cuerpo a cuerpo) +5 (1d6+1 más Sangrar o Drenar sangre)
Sangrar: si el objetivo está vivo, debe realizar una prueba de Fuerza. Si falla, queda fatigado durante 1 minuto o hasta que se cure de cualquier daño. Al final de cada ronda mientras siga fatigado de este modo, sufre 1 punto de daño.

Drenar sangre: el murciélago vampiro hace una tirada de ataque de Fuerza contra la Agilidad del objetivo. Si tiene éxito, este queda apresado y sufre 1d6 puntos de daño adicional si está vivo.

Niebla asesina

La niebla juega con los sentidos. A veces, una sombra atisbada por el rabillo del ojo no es más que una inofensiva ilusión dibujada por la cambiante neblina. Otras, sin embargo, hay que hacer caso al vello erizado de la nuca, el frío terror que se extiende por las entrañas y la certeza de que hay algo más en la niebla; algo profundamente malévolo y ajeno a este mundo.

La niebla asesina se parece a un gran banco de bruma teñida de rojo que se extiende por el suelo, sumiendo al mundo en una penumbra pálida a medida que avanza. En lo más profundo de ella, pueden entreverse extrañas imágenes distorsionadas e imposibles acompañadas de una risa enloquecida y retazos de palabras pronunciadas con una profunda voz murmurada. La niebla asesina nunca permanece durante mucho tiempo; se disipa casi tan rápidamente como llegó. En el aire cada vez más despejado, a veces pueden distinguirse algunos huesos pálidos, lo poco que queda de las desafortunadas víctimas con las que se ha alimentado.

La niebla asesina suele ocultarse en bancos de bruma mundana más grandes, asemejándose a una región especialmente densa de dicho banco. Caza en las costas y en la superficie de las aguas más calmadas.



NIEBLA ASESINA — DIFICULTAD 250

No muerto aterrador de Tamaño 10

Percepción: 20 (+10); ciega
Defensa: 5; **Salud:** 100
Fuerza: —, **Agilidad:** 5 (-5), **Intelecto:** 6 (-4), **Voluntad:** 6 (-4)
Velocidad: 6; volador; Niebla fluida
Inmune: daño por frío, enfermedad y veneno; ganar Locura; dormido, cegado, hechizado, desorientado, enfermo, fatigado, atemorizado, derribado, aturdido y cualquier efecto que varíe la forma de la niebla asesina.
Forma brumosa: sufre la mitad de daño por armas y el doble por fuego. Las pruebas para resistir conjuros de fuego tienen 1 desventaja. Las demás criaturas pueden atravesarla y acabar sus movimientos en su espacio. Oscurece totalmente el área. Ignora el terreno complicado y puede moverse libremente a través de aperturas que permitan el paso del aire, pero considera las superficies líquidas como si fuesen sólidas.

Una vez por ronda, al verse expuesta por aire creado por medios mágicos, sufre 4d6 puntos de daño y se desplaza 1d6 metros en la dirección que sople el aire.

ATAQUES ESPECIALES

Devorar: todas las criaturas que se encuentren en el espacio de la niebla asesina deben realizar una prueba de Fuerza con 3 desventajas. Si fallan, sufren 6d6+5 puntos de daño y quedan fatigadas durante 1 minuto. Mientras sigan fatigadas de este modo, también quedan ralentizadas. Si ya estaban fatigadas por otro motivo, quedan ralentizadas y sufren 2d6 puntos de daño adicional.

FINAL DE LA RONDA

Niebla fluida: tira 1d6. Si el resultado es par, la niebla se desplaza tantos metros como el resultado de la tirada en la dirección que quiera.
Niebla desconcertante: todas las criaturas vivas en el interior del espacio de la niebla deben realizar una prueba de Voluntad. Si fallan, ganan 1 punto de Locura y quedan desorientadas durante 1 ronda. Las criaturas que se vuelvan locas debido a la niebla quedan indefensas hasta que termina la locura.

Nisse

Los elfos se retiraron del mundo mortal muy por delante de la ola humana, pero no todas las hadas los acompañaron. Unas cuantas se quedaron, poco deseosas de replegarse hacia los reinos del ensueño y la ilusión. Entre ellas se cuentan los nisse, que siguen ocultándose en montes y bosques.

Los nisse recorren las fronteras de los territorios humanos, observando a los mortales, sopesando sus acciones y juzgándolos. En invierno, es posible que hagan regalos a las familias de humanos y medianos que hayan mostrado respecto a las antiguas tradiciones y lugares, depositando los obsequios en sus umbrales.

Un nisse tiene el aspecto de un anciano de 15 centímetros de altura encorvado por los años y ayudándose con una ramita a modo de bastón. También tiene una larga barba blanca que arrastra por el suelo. Suelen llevar prendas escarlata que consisten en un pesado abrigo y un alto sombrero puntiagudo. Algunos tienen cerdos a modo de mascotas o monturas.

Hablan común y élfico.

NISSE — DIFICULTAD 25

Hada de Tamaño 1/8

Percepción: 16 (+6); visión en las sombras
Defensa: 13; **Salud:** 40
Fuerza: 18 (+8), **Agilidad:** 13 (+3), **Intelecto:** 14 (+4), **Voluntad:** 15 (+5)
Velocidad: 10
Inmune: daño por enfermedad; hechizado, enfermo.
Defensa contra conjuros: sufre la mitad de daño por conjuros y todas sus pruebas para resistirse a ellos tienen 1 ventaja. Una criatura que ataque a un nisse con un conjuro aplica 1 desventaja a su tirada.
Vulnerabilidad al hierro: queda mermado mientras esté en contacto con el hierro.
Más y más grande: cada vez que un nisse sufre daño, su Tamaño se incrementa a 1 o en 1. Por cada punto de Tamaño por encima de 1, sus ataques con armas causan 1d6 puntos de daño adicional. El nisse puede usar una reacción en su turno para volver a su Tamaño normal.

OPCIONES DE ATAQUE

Porra (cuerpo a cuerpo) +8 (1d6)
Dientes (cuerpo a cuerpo) +8 (1 más Farfullo babeante)
Farfullo babeante: el objetivo debe realizar una prueba de Voluntad. Si falla, gana 1 punto de Locura.

MAGIA

Poder: 3
Ilusión: *clamor (4), ficción (2), duplicado (2), engaño convincente (1), invisibilidad (1), fantasma (1)*



ÓCULO

Un tembloroso ojo rojo se mueve en una masa babosa verde amarillenta que apesta a enfermedad. En su cuerpo membranoso se ven jirones de piel y huesos flotantes. Los óculos se derraman en este mundo a través de los espejos afectados por la influencia del Rey Demonio.

Apenas considerables como seres conscientes, los óculos ansían comer carne. Cuando dan con algo comestible, se derraman sobre la presa y disuelven la carne y los huesos con sus secreciones corrosivas. Su aspecto horripilante puede paralizar a una presa potencial, lo cual facilita sobremanera el proceso.

ÓCULO — DIFICULTAD 50

Monstruo horripilante de Tamaño 2

Percepción: 18 (+8); visión en la oscuridad
Defensa: 8; **Salud:** 50
Fuerza: 16 (+6), **Agilidad:** 8 (-2), **Intelecto:** 6 (-4), **Voluntad:** 13 (+3)
Velocidad: 6; reptante
Inmune: ganar Locura; desorientado, inmovilizado, derribado, aturdido y cualquier efecto que cambie su forma.
Horror impactante: cualquier criatura que gane Locura al ver un óculo también queda aturdida mientras siga atemorizada de este modo.
Amorfo: puede atravesar aperturas que permitan el paso del agua y atravesar espacios ocupados por otras criaturas.

OPCIONES DE ATAQUE

Apéndice chorreante (cuerpo a cuerpo) +6 con 2 ventajas (2d6 más 2d6 por ácido)

FINAL DE LA RONDA

Reptar: el óculo se mueve hasta la mitad de su Velocidad. Este movimiento no desencadena ataques libres.

OGRO

Los ogros piensan en poco más que los rugidos de sus propias barrigas. Se zampan a dos carrillos todo lo que encuentran, engullendo carne, hueso, armadura, tierra y menudillos, culminando el almuerzo con un sonoro eructo. Al poco de terminar con el festín, un ogro sale en busca de otra cosa que devorar. Ajenos a la propiedad de tierras, los ogros vagan libres, se alimentan y siguen avanzando, dejando tras de sí un gran rastro de pilas de excrementos.

Los ogros miden unos 3 metros de altura. Su pellejo repleto de hoyuelos está recubierto de una costra de porquería. Envuelven su cuerpo con la basura que encuentran, como pieles, tiendas, estandartes y cortinas. Son tendentes a la mutación y a menudo manifiestan todo tipo de rasgos físicos inusuales.

Los ogros hablan troll.

OGRO — DIFICULTAD 50

Ogro de Tamaño 2

Percepción: 7 (-3)
Defensa: 15; **Salud:** 45
Fuerza: 15 (+5), **Agilidad:** 10 (+0), **Intelecto:** 7 (-3), **Voluntad:** 9 (-1)
Velocidad: 10

OPCIONES DE ATAQUE

Estrella de la mañana (cuerpo a cuerpo) +5 con 1 ventaja (2d6+2)

ACCIONES ESPECIALES

Devorar: el ogro se come a una criatura indefensa o muerta que sea de Tamaño 1 o inferior y esté a su alcance. Una criatura viva muere al instante de ser devorada.

Vomitar: cuando el ogro sufre daño, puede usar una reacción para vomitar comida semidigerida en un cono de 3 metros de largo con origen en un punto a su alcance. Todas las criaturas presentes en el área deben realizar una prueba de Agilidad. Si fallan, sufren 2d6 puntos de daño y quedan mermadas durante 1 ronda. Si tienen éxito, solo sufren la mitad del daño.

El ogro no puede volver a vomitar hasta después de comer otra vez.

ETTIN — DIFICULTAD 100

Ogro de Tamaño 2

Percepción: 10 (+0)
Defensa: 15; **Salud:** 60
Fuerza: 15 (+5), **Agilidad:** 10 (+0), **Intelecto:** 7 (-3), **Voluntad:** 9 (-1)
Velocidad: 10
Inmune: desorientado, aturdido.
Bicéfalo: un ettin puede usar un turno rápido y otro lento en cada turno, así como dos reacciones en cada ronda.

OPCIONES DE ATAQUE

Mayal (cuerpo a cuerpo) +5 con 1 ventaja (2d6+2)

ACCIONES ESPECIALES

Devorar: el ogro se come a una criatura indefensa o muerta que sea de Tamaño 1 o inferior y esté a su alcance. Una criatura viva muere al instante de ser devorada.

Vomitar: cuando el ogro bicéfalo sufre daño, puede usar una reacción para vomitar comida semidigerida por ambas bocas en un cono de 5 metros de largo con origen en un punto a su alcance. Todas las criaturas presentes en el área deben realizar una prueba de Agilidad. Si fallan, sufren 2d6 puntos de daño y quedan mermadas durante 1 ronda. Si tienen éxito, solo sufren la mitad del daño.

El ogro no puede volver a vomitar hasta después de comer otra vez.

A pesar de que muchas de las mutaciones de los ogros van en su detrimento, la aparición de una segunda cabeza les proporciona una ventaja. Los ogros bicéfalos son conocidos como ettins.

OGRO CORNUDO — DIFICULTAD 250

Ogro aterrador de Tamaño 3

Percepción: 11 (+1); visión en la oscuridad
Defensa: 14; **Salud:** 100
Fuerza: 18 (+8), **Agilidad:** 10 (+0), **Intelecto:** 8 (-2), **Voluntad:** 12 (+2)
Velocidad: 12
Inmune: ganar Locura.

OPCIONES DE ATAQUE

Martillo (cuerpo a cuerpo) +8 con 3 ventajas (4d6+6 más Tambaleo con tirada de ataque 20+)

Espada larga (cuerpo a cuerpo) +8 con 3 ventajas (3d6+6, más 2d6 puntos de daño adicional contra objetivos desorientados)

Tambaleo: el objetivo queda desorientado durante 1 ronda.

ATAQUES ESPECIALES

Ataque doble: el ogro cornudo ataca con el martillo y la espada larga.

ACCIONES ESPECIALES

Devorar: el ogro se come a una criatura indefensa o muerta que sea de Tamaño 1 o inferior y esté a su alcance. Una criatura viva muere al instante de ser devorada.

Vomitar: cuando el ogro cornudo sufre daño, puede usar una reacción para vomitar comida semidigerida en un cono de 8 metros de largo con origen en un punto a su alcance. Todas las criaturas presentes en el área deben realizar una prueba de Agilidad. Si fallan, sufren 3d6 puntos de daño y quedan mermadas durante 1 ronda. Si tienen éxito, solo sufren la mitad del daño.

El ogro no puede volver a vomitar hasta después de comer otra vez.

Los ogros cornudos llevan la mácula de la sombra del Rey Demonio, lo que les convierte en máquinas de odio y destrucción. Son más crueles e inteligentes que sus congéneres más pequeños. Machacan a sus víctimas con enormes martillos o las cortan con sus espadas largas antes de consumirlas en una orgía de gula.

OJÀNCANA

Las ninfas son hadas de la naturaleza de sorprendente belleza. Pero cuando la alegría de una ninfa se convierte en pesar y la amargura sustituye a la felicidad, el odio hace que su belleza se marchite y muera. Lo que queda es un horror llamado ojáncana. De piel verde y verrugosa, se trata del reflejo monstruoso de la anterior ninfa, y está decidida a que todo el mundo se sienta tan mal como ella.

Las ojáncanas viven en bosques oscuros que invitan a la aprensión, así como baldíos y otros lugares desolados. Salen en las horas nocturnas, arrancando niños de sus camas para llevárselos consigo. Su vil magia marchita los cultivos, hace enfermar al ganado, echa a perder la leche y trae mal fario.

Las ojáncanas hablan élfico.



OJÁNCANA — DIFICULTAD 500

Hada horripilante de Tamaño 1

Percepción: 16 (+6); visión en las sombras
Defensa: 19; **Salud:** 80
Fuerza: 15 (+5), **Agilidad:** 11 (+1), **Intelecto:** 16 (+6), **Voluntad:** 16 (+6)
Velocidad: 8
Inmune: daño por enfermedad; ganar Locura; hechizado, desorientado, enfermo, dormido, aturdido.
Defensa contra conjuros: sufre la mitad de daño por conjuros y todas sus pruebas para resistirse a ellos tienen 1 ventaja. Una criatura que ataque a una ojáncana con un conjuro aplica 1 desventaja a su tirada.
Vulnerabilidad al hierro: queda mermada mientras esté en contacto con el hierro.
Horror impresionante: cualquier criatura que gane Locura por ver a una ojáncana también queda obligada mientras siga atemorizada por este motivo.
Ver magia: una ojáncana ve el aura que rodea criaturas, objetos y lugares afectados por la magia.

OPCIONES DE ATAQUE

Garras (cuerpo a cuerpo) +5 con 3 ventajas (4d6)
Mal de ojo: usa una acción o reacción en su turno para realizar una tirada de ataque de Voluntad contra la Fuerza de una criatura objetivo que pueda ver a media distancia. Si tiene éxito, el objetivo queda mermado durante 1 minuto.
Sueño maldito: la ojáncana hace una tirada de ataque de Voluntad contra la Fuerza de una criatura mermada que pueda ver a media distancia. Si tiene éxito, el objetivo cae dormido durante 1 minuto. Al final de este período, la ojáncana puede usar una reacción si se encuentra a media distancia del objetivo para hacer una tirada de ataque enfrentada de Voluntad. Si tiene éxito, el objetivo permanece dormido hasta que la ojáncana quiera o quede incapacitada.
Fuego de la bruja: la ojáncana lanza una bola de fuego verde a una criatura objetivo que se encuentre a media distancia mediante una tirada de ataque de Voluntad contra la agilidad de la criatura. Si tiene éxito, el objetivo sufre 6d6 puntos de daño.

ACCIONES ESPECIALES

Cambiar forma: la ojáncana usa una acción o reacción en su turno para transformarse en un o una joven de aspecto agradable. Mientras sea así, pierde el aspecto horripilante y no puede usar Forma de humo, pero puede seguir usando los demás ataques y talentos. Mantendrá la forma hasta que use una reacción en cualquier momento para volver a su ser.
Forma de humo: la ojáncana usa una acción o reacción en su turno para convertir su cuerpo en una nube de humo, volar a su plena Velocidad y luego recuperar su forma normal. Mientras mantenga la forma de humo, es inmune a todo tipo de daños, puede moverse libremente por aperturas que permitan el paso del aire y a través de los espacios ocupados por otras criaturas.

MAGIA

Poder: 4
Maldición: *maleficio (5), atemorizar (2), debilidad (2), cerdo (1)*
Encantamiento: *presencia (5), embrujar (2), hechizar (2), obligar (2)*
Prohibida: *dañar (5), defecación odiosa (2), lengua rasgada (2), adiós al deseo (1), intercambio de almas (1)*

FINAL DE LA RONDA

Recuperación épica: la ojáncana se quita cualquier aflicción.
Adversario épico: tira 1d3+1 para determinar cuántas acciones puede usar la ojáncana en la siguiente ronda. Esta puede usarlas en cualquier turno y antes de que puedan actuar sus enemigos. Cada vez que use una acción, puede desplazarse al total de su Velocidad antes o después de realizarla.

ORCO

Siglos atrás, los hechiceros oscuros del Imperio emplearon la magia para transformar a sus esclavos en orcos, una obediente raza de guerreros. El Imperio se apoyó en ellos para aplicar la ley y mantener el orden durante siglos. Pero demostraron ser una raza fecunda y su población pronto se multiplicó, superando la capacidad imperial de acogerlos y alimentarlos. Para controlar la población, los orcos eran «retirados» en su treinta cumpleaños, enviados a campos secretos bajo tierra donde eran ejecutados. Sus restos servían para alimentar a otros soldados orcos. Con el tiempo, se sublevaron contra sus señores y en este momento buscan su propio destino.

Un orco mide alrededor de 1,8 metros y pesa unos 135 kilos. Tiene las sienes y la frente muy pronunciadas sobre los ojos, una nariz chata y una amplia boca llena de dientes afilados. Su piel es curtida, con llagas supurantes y una densa pelambrera en cabeza y rostro, así como buena parte del cuerpo.

Los orcos se adornan con grotescos trofeos de batalla, como un montón de cabezas cortadas colgando del cinto, un collar de dedos o los rostros de enemigos muertos cosidos a la armadura.

ORCO — DIFICULTAD 10

Orco de Tamaño 1

Percepción: 9 (-1); visión en las sombras
Defensa: 13 (brigantina); **Salud:** 18
Fuerza: 13 (+3), **Agilidad:** 11 (+1), **Intelecto:** 8 (-2), **Voluntad:** 9 (-1)
Velocidad: 12
Furia creciente: cuando un orco sufre daño, su siguiente tirada de ataque antes de la próxima ronda tiene 1 ventaja.

OPCIONES DE ATAQUE

Hacha de batalla (cuerpo a cuerpo) +3 con 1 ventaja (1d6+2)
Lanza (cuerpo a cuerpo o corto alcance) +3 con 1 ventaja (1d6)

OSGO

Primos de los exiliados trasgos, los osgos siguen viviendo en el Reino Oculto de las hadas en calidad de esclavos de las damas y los señores elfos. A menudo les dan ataques de locura que se manifiestan en actos aleatorios de violencia sin sentido, por lo que suelen ocupar las primeras líneas de defensa de los reinos feéricos.

A diferencia de los trasgos, que se presentan en una multitud de aspectos, los osgos son idénticos independientemente del género. Cada individuo mide exactamente 1,64 centímetros y pesan 75 kilos. Todos tienen gruesas barrigas, miembros delgados y pesados carrillos que les cuelgan hasta los hombros.

Los osgos hablan élfico.

OSGO — DIFICULTAD 5

Hada de Tamaño 1

Percepción: 10 (+0); visión en las sombras
Defensa: 15 (brigantina, escudo grande); **Salud:** 13
Fuerza: 13 (+3), **Agilidad:** 11 (+1), **Intelecto:** 9 (-1), **Voluntad:** 11 (+1)
Velocidad: 10
Inmune: daño por enfermedad; hechizado, enfermo.
Vulnerabilidad al hierro: queda mermado mientras esté en contacto con el hierro.

OPCIONES DE ATAQUE

Cuchillo (cuerpo a cuerpo) +3 con 1 ventaja (1d6+2)

FINAL DE LA RONDA

Frenesí: si el osgo no se encuentra en estado de frenesí, tira 1d6. Si el resultado es 6, el osgo entra en un frenesí que dura 1 minuto. Hasta que se pase, el osgo causa 1d6 puntos de daño adicional con sus ataques y es inmune a la aflicción atemorizado. Asimismo, otras criaturas tienen 1 ventaja cuando lo atacan.

OSO

Este epígrafe describe especialmente a los osos de mayor tamaño, como los pardos o los polares, que son más peligrosos que otros animales de su tamaño. Los ogros a veces los tienen como mascotas.

OSO — DIFICULTAD 50

Animal de Tamaño 3

Percepción: 12 (+2); visión en las sombras
Defensa: 14; **Salud:** 55
Fuerza: 16 (+6), **Agilidad:** 10 (+0), **Intelecto:** 7 (-3), **Voluntad:** 9 (-1)
Velocidad: 12

OPCIONES DE ATAQUE

Garra (cuerpo a cuerpo) +6 (2d6+1, o 2d6+13 con tirada de ataque 20+)

ATAQUES ESPECIALES

Vapulear: el oso ataca dos veces con su garra a una criatura objetivo. Si tiene éxito en ambas tiradas de ataque, el objetivo sufre 2d6 puntos de daño adicional.

POLTERGEIST

El trauma de la muerte solo empeora cuando el alma se niega a irse al Inframundo. Se aferra al mundo mortal por temor a dejar de ser lo que era y olvidar lo que sabía al desvanecerse del mundo. Este rechazo se convierte en resentimiento hacia los vivos: cuando deriva en odio, surge el poltergeist.

Estos «fantasmas ruidosos» acechan en lugares habitados por los vivos. Observan desde las sombras y miran por las ventanas, apareciéndose ocasionalmente en los reflejos de los espejos o dejando una huella en el cristal de una ventana helada. Cuanto más tiempo pase el poltergeist entre los vivos, más aumenta su rabia hasta que empieza a actuar para expulsar lo que considera unos intrusos. Un lugar así encantado empieza con suaves golpes, el abrir y cerrar de puertas o la escritura de viles mensajes en el polvo o marcados en las paredes. Si los habitantes se niegan a marcharse, el poltergeist redobla esfuerzos arrojando platos, volcando sillas, cambiando la disposición de las habitaciones y demás fenómenos. Normalmente, estas demostraciones bastan para apabullar a los vivos.

Hace falta un gran esfuerzo para que el poltergeist se muestre tal cual, por lo que es muy raro que esto ocurra. Cuando se manifiesta, adopta la forma de cuando era un ser vivo, normalmente exhibiendo toda suerte de escandalosas heridas. Los poltergeist hablan en susurros o se comunican con perturbadores mensajes que dejan en los lugares que encantan con su presencia.



POLTERGEIST — DIFICULTAD 5

Espíritu horripilante de Tamaño ½

Percepción: 10 (+0); visión en la oscuridad
Defensa: 13; **Salud:** 10
Fuerza: —, **Agilidad:** 13 (+3), **Intelecto:** 8 (-2), **Voluntad:** 12 (+2)
Velocidad: 8
Inmune: daño por frío, enfermedad, fuego y veneno; ganar Locura; dormido, cegado, ensordecido, enfermo, fatigado, inmovilizado, envenenado, ralentizado.
Insustancial: sufre la mitad de daño por armas, puede atravesar objetos sólidos y otras criaturas e ignora los efectos de atravesar terreno complicado.
Invisibilidad natural: es invisible para todas las criaturas que no sean poltergeist, animales y niños. En este estado, carece del rasgo horripilante y no puede usar sus opciones de ataque.

OPCIONES DE ATAQUE

Embate telequinético (corto alcance) +3 con 1 ventaja (1d6)

ATAQUES ESPECIALES

Lanzar objeto: usa una acción o reacción en su turno para lanzar un objeto no asegurado de Tamaño 1 o menor que se encuentre a corta distancia contra una criatura que se halle a media distancia. Esta debe realizar una prueba de Agilidad con 1 desventaja para esquivarlo. Si falla, sufre 1d6 puntos de daño.

ACCIONES ESPECIALES

Manifestación: usa una acción o reacción en su turno para volverse visible. Permanece así hasta que use una acción o reacción para volver a la invisibilidad.

PROMETEO

Creados a partir de partes corporales arrebatadas a los muertos y devueltos a la vida mediante una magia o ciencia extrañas, los prometeos existen en un estado de tormento permanente. Su mente es asaltada por los recuerdos de una vida que apenas si puede rememorar, su cordura llevada al límite por el horror de su existencia. Los prometeos sirven a regañadientes a sus hacedores, pero si se les presiona demasiado pueden rebelarse y destruir todo lo que les rodea.

Los prometeos comprenden el común, pero no lo hablan.

PROMETEO — DIFICULTAD 250

Constructo de Tamaño 2

Percepción: 11 (+1); visión en la oscuridad
Defensa: 16; **Salud:** 140
Fuerza: 18 (+8), **Agilidad:** 11 (+1), **Intelecto:** 7 (-3), **Voluntad:** 12 (+2)
Velocidad: 10
Inmune: dormido, hechizado, desorientado, fatigado, aturdido.
Defensa contra conjuros: sufre la mitad de daño por conjuros y todas sus pruebas para resistirse a ellos tienen 1 ventaja. Una criatura que ataque a un prometeo con un conjuro aplica 1 desventaja a su tirada.
Potenciado por el rayo: el prometeo suma el daño recibido por un rayo como una bonificación a su salud y hace las pruebas y las tiradas de ataque con 1 ventaja. Los efectos duran 1 minuto.

OPCIONES DE ATAQUE

Puño (cuerpo a cuerpo) +8 con 2 ventajas (3d6)

ATAQUES ESPECIALES

Ataque doble: el prometeo ataca dos veces con el puño.

FINAL DE LA RONDA

Enfurecerse: si el prometeo no está ya enfurecido, tira 1d6, Si el resultado es 4 o más, se enfurece durante 1 minuto. Mientras se encuentre en este estado, sus ataques con armas causan 1d6 puntos de daño adicional y puede usar tanto un turno rápido como uno lento en cada ronda.

RASTREADOR

Pegados a paredes y techos, los rastreadores pueden parecer arañas. Sin embargo, una mirada más atenta revela que sus cuerpos son globos oculares hinchados y pulsátiles, cada uno suspendido de siete patas largas y finas como cabellos. Los rastreadores aparecen espontáneamente en lugares heridos por el uso temerario de la magia y se alimentan de la energía de las criaturas vivas para mantener su antinatural existencia.

Los rastreadores se reúnen en pequeños grupos de entre cinco y diez individuos en cuevas, ruinas y, en general, en lugares que han padecido el bombardeo de magia caótica y descontrolada.

RASTREADOR — DIFICULTAD 1

Monstruo aterrador de Tamaño ¼

Percepción: 20 (+10); visión verdadera
Defensa: 13; **Salud:** 5
Fuerza: 8 (-2), **Agilidad:** 13 (+3), **Intelecto:** 8 (-2), **Voluntad:** 11 (+1)
Velocidad: 12; trepador
Inmune: ganar Locura.

OPCIONES DE ATAQUE

Zarcillo (cuerpo a cuerpo) +3 (1)

ATAQUES ESPECIALES

Mirada deformadora: el rastreador hace una tirada de ataque de Voluntad contra la Agilidad de una criatura objetivo que pueda ver a media distancia. Si tiene éxito, esta sufre 1d6 puntos de daño y se desplaza 1 metro en la dirección que desee el rastreador.

ACCIONES ESPECIALES

Extraer ojo: el rastreador emplea una acción o reacción en su turno para extraer un ojo de una criatura objetivo indefensa que esté a su alcance. Al final de la ronda, el ojo se convierte en un nuevo rastreador.
Salir por patas: cuando una criatura que pueda ver el rastreador falle en una tirada de ataque contra su Defensa o Agilidad, este puede usar una reacción para retirarse.



RECOLECTOR

Los recolectores acechan en las ciudades más antiguas del Imperio. Descendientes directos de una sociedad secreta, caída probablemente en desgracia por unos dioses ofendidos, se dedican a perpetuar su existencia con lo que necesitan de otros humanos. Cuando algo deja de funcionar en el cuerpo de un recolector, este reemplaza la parte defectuosa con lo primero que tiene a mano hasta parecerse a una criatura compuesta de piezas separadas de otra docena. Los recolectores ocultan su grotesco aspecto tras gruesas capas de ropa que les permiten moverse entre sus víctimas sin llamar la atención.

LADRÓN DE ÓRGANOS — DIFICULTAD 10

Recolector horripilante de Tamaño 1

Percepción: 14 (+4); visión en las sombras

Defensa: 12; **Salud:** 15
Fuerza: 11 (+1), **Agilidad:** 12 (+2), **Intelecto:** 14 (+4), **Voluntad:** 13 (+3)
Velocidad: 12
Inmune: ganar Locura.

OPCIONES DE ATAQUE

Escalpelo (cuerpo a cuerpo) +2 con 2 ventajas (2d6)

ATAQUES ESPECIALES

Extraer órgano: puede robar un órgano de una criatura viva incapacitada o indefensa que esté a su alcance. La criatura muere al instante. El ladrón de órganos obtiene una bonificación de 2d6 a la Salud hasta que haga un descanso.

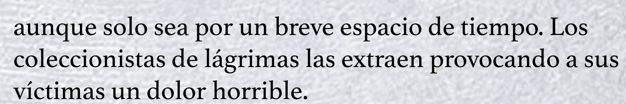
ACCIONES ESPECIALES

Danzarín: el ladrón de órganos usa una acción o reacción en su turno para moverse a su Velocidad sin desencadenar ataques libres.

Los ladrones de órganos acechan desde las calles más sombrías de las ciudades más pobladas en busca de vagabundos a quienes robarles los repuestos que necesitan. Rajan a sus víctimas con largos escalpelos y llevan consigo recipientes llenos de fluidos preservadores para mantener fresco el material hasta que puedan regresar a sus guaridas para insertárselo.

Suelen ir cubiertos con una capa con capucha manchada con la sangre de cacerías previas. Debajo se oculta una espantosa figura envuelta en vendas de lino con un artilugio colocado en la cabeza que porta un juego de lentes para ayudarle en los procedimientos quirúrgicos.

Suelen hablar alto arcaico.



COLECCIONISTA DE LÁGRIMAS — DIFICULTAD 50

Recolector horripilante de Tamaño 1

Percepción: 14 (+4); visión en la oscuridad
Defensa: 17; **Salud:** 50
Fuerza: 12 (+2), **Agilidad:** 17 (+7), **Intelecto:** 10 (+0), **Voluntad:** 12 (+2)
Velocidad: 12
Inmune: ganar Locura; cegado.

OPCIONES DE ATAQUE

Cuchillo largo (cuerpo a cuerpo) +7 con 2 ventajas (3d6 más Extraer lágrimas)
Extraer lágrimas: si está vivo, el objetivo debe realizar una prueba de Voluntad con 1 desventaja. Si falla, gana 1 punto de Locura y el coleccionista recupera 1d6 puntos de daño. Si el total de la prueba es 0 o menos, el coleccionista también extrae uno de los ojos del objetivo.

ACCIONES ESPECIALES

Ocultarse entre las sombras: el coleccionista de lágrimas puede intentar ocultarse cuando se encuentre en un lugar al menos parcialmente oscurecido por las sombras, incluso si está siendo observado.
Danzarín: el coleccionista de lágrimas usa una acción o reacción en su torno para moverse a su Velocidad sin desencadenar ataques libres.

Los coleccionistas han descubierto que sustituir todas sus partes corporales mermaba su capacidad de sentir y experimentar las emociones. Tras realizar prolongados estudios, aprendieron a confeccionar un elixir compuesto de lágrimas humanas que les permite sentir de nuevo, aunque solo sea por un breve espacio de tiempo. Los coleccionistas de lágrimas las extraen provocando a sus víctimas un dolor horrible.

Suelen ir vestidos con ropa de cuero negra junto con una pesada gabardina, guantes blancos, sombrero de copa y unas lentes negras que les cubren los ojos. Llevan un cuchillo con el filo aserrado, diseñado para maximizar el sufrimiento de la víctima.

Hablan alto arcaico.

REEN

Los reen no pertenecen a este mundo. Son invasores de otro universo que está en peligro por culpa del Rey Demonio. Las gentes de ese mundo envían reens al Vacío para localizar un mundo adecuado donde volver a empezar y allanar el camino.

Un reen se parece a una maraña de tentáculos metálicos segmentados que se juntan en una esfera central en la que destaca un único ojo rojo brillante. El reen se desplaza flotando por el aire y ayudándose con los tentáculos.

Nadie tiene claro si entienden algún idioma, ya que ignora cualquier esfuerzo por comunicarse con ellos. Emplean la fuerza letal sin provocación, si bien en ocasiones se toman un momento para estudiar a sus víctimas.

REEN — DIFICULTAD 50

Constructo de Tamaño 1

Percepción: 15 (+5); visión en la oscuridad
Defensa: 18; **Salud:** 25
Fuerza: 13 (+3), **Agilidad:** 13 (+3), **Intelecto:** 11 (+1), **Voluntad:** 12 (+2)
Velocidad: 12; trepador, volador
Inmune: daño por enfermedad o veneno; ganar Locura; dormido, hechizado, obligado, enfermo, atemorizado, envenenado.
Detonación: cuando un reen queda incapacitado, muere al instante y estalla. La explosión se extiende en una esfera de 5 metros de radio centrada en un punto del espacio



que ocupaba. Todo lo que hay en el área sufre 3d6 puntos de daño. Las criaturas afectadas deben superar una prueba de Agilidad para sufrir la mitad de daño.

OPCIONES DE ATAQUE

Tentáculo (cuerpo a cuerpo; alcance +2) +3 con 2 ventajas (1d6)

ATAQUES ESPECIALES

Maraña de tentáculos: el reen golpea todo lo que haya en un cono de 3 metros de largo con origen en un punto a su alcance. Todas las criaturas del área deben realizar una prueba de Agilidad con 1 desventaja. Si fallan, sufren 3d6 puntos de daño.

ACCIONES ESPECIALES

Evasión y ataque: cuando una criatura ataca la Defensa o la Agilidad del reen, este puede usar una reacción para imponer 1 desventaja a la tirada de ataque de la criatura desencadenante. Si el ataque falla, el reen se mueve hasta la mitad de su Velocidad y ataca a dicha criatura con su tentáculo.

RETOÑO

Desde que el hombre es hombre han existido los retoños. Es un pueblo egoísta y propenso al secretismo que adopta forma humana para influir en los acontecimientos a su favor. Algunos utilizan su capacidad de cambiar de forma para dar caza a los humanos en pueblos y ciudades, mientras que otros orquestan grandes conspiraciones para mantenerse bien alimentados y alejados de ojos indiscretos. Disfrutan manipulando a los mortales y construyen elaboradas argucias para engañarlos, a menudo con consecuencias fatales.

Un retoño puede hacerse pasar por humano, aunque un vistazo detenido puede revelar los defectos de su fachada. Lampiños y corpulentos y carne cerosa, los retoños no suelen encajar en su propia ropa y van soltando continuamente diminutos gusanos y escarabajos. Muchos utilizan gafas oscuras para ocultar sus extraños ojos, que nunca apuntan en la misma dirección. Si un retoño fuese herido, dejaría caer su carnosa fachada para revelar su horrible naturaleza verdadera: una hirviente nube de moscas grises escapando del despojo de carne.

Los retoños hablan alto arcaico y común.

RETOÑO — DIFICULTAD 100

Monstruo de Tamaño 1

Percepción: 15 (+5); visión en la oscuridad
Defensa: 15; **Salud:** 80
Fuerza: 10 (+0), **Agilidad:** 15 (+5), **Intelecto:** 12 (+2), **Voluntad:** 13 (+3)
Velocidad: 8
Inmune: daño por frío, enfermedad y veneno; ganar Locura; dormido, enfermo, fatigado, envenenado.
Derramar piel: cuando es herido, deja caer literalmente su forma humana y adopta su forma de enjambre. Puede recuperar su forma humana usando una reacción en su turno siempre que el daño total sea inferior a su valor de Salud.
Forma de enjambre: en esta forma el retoño se presenta como una nube de Tamaño 2 de insectos que pican. Solo se desplaza volando y puede atravesar libremente aperturas lo suficientemente anchas como para permitir el paso de criaturas de Tamaño 1/8 o mayores y también puede atravesar los espacios ocupados por otras criaturas. Otras criaturas, a su vez, puede ocupar el espacio que ocupa el retoño, que es considerado terreno complicado.
Mientras esté en forma de enjambre, el retoño sufre la mitad de daño por efectos que requieran una tirada de ataque y el doble por aquellos que requieran que él realice una prueba. Es inmune a ser apresado y derribado.
Nube de aguijones: mientras se encuentra en su forma de enjambre, todas las criaturas, aparte de otros retoños y enjambres, quedan mermadas si ocupan el mismo espacio del retoño o están a un metro de él.

OPCIONES DE ATAQUE

Toque (cuerpo a cuerpo) +5 con 1 ventaja (4d6)

ACCIONES ESPECIALES

Disolución súbita: cuando sufre daño por un arma, puede usar una reacción para adoptar su forma de enjambre. Recupera su forma normal al final de la ronda en el espacio que estuviese ocupando como enjambre.

FINAL DE LA RONDA

Nube punzante: mientras se encuentre en su forma de enjambre, todas las criaturas vivas que escoja dentro de su área y a 1 metro de esta deben realizar una prueba de Agilidad con 2 desventajas. Si fallan, sufren 2d6 puntos de daño. Los demás retoños y enjambres son inmunes a este efecto.

SIERVO SEPULCRAL

Los siervos sepulcrales acechan los campos de batallas, aferrándose al mundo mortal para completar una tarea inacabada. Sus cuerpos están plagados de gusanos; trozos de carne cuelgan de sus huesos y sus miradas brillan azuladas.

No hablan, pero entienden a aquellos con el poder para ejercer dominio sobre ellos.

SIERVO SEPULCRAL — DIFICULTAD 10

No muerto aterrador de Tamaño 1

Percepción: 12 (+2); visión en la oscuridad
Defensa: 14 (brigantina escudo pequeño); **Salud:** 20
Fuerza: 12 (+2), **Agilidad:** 10 (+0), **Intelecto:** 8 (-2), **Voluntad:** 13 (+3)
Velocidad: 10
Inmune: daño por frío, enfermedad y veneno; ganar Locura; dormido, enfermo, fatigado, envenenado.
Debilidad a la luz solar: un siervo sepulcral queda mermado al contacto de la luz solar.

OPCIONES DE ATAQUE

Espada (cuerpo a cuerpo) +2 con 1 ventaja (1d6+2)

SOMBRA

Una sombra es un alma que lleva la mácula del Rey Demonio y que ha escapado del reino de los muertos, sustentando su antinatural existencia devorando a los vivos. Las sombras detestan toda forma de vida y se deleitan corrompiendo nuevas almas que suman a sus filas.

Las sombras se presentan de muchas maneras. Algunas parecen manchas de oscuridad u ondulantes masas de penumbra. Otras delatan pistas de lo que fueron desde el punto de vista de la forma y las características físicas, pero las hay que adoptan aspectos monstruosos con una amplia variedad de los rasgos aterradores identificables en los demonios del Vacío.

SOMBRA — DIFICULTAD 25

Espíritu horripilante de Tamaño 1

Percepción: 13 (+3); visión en la oscuridad
Defensa: 14; **Salud:** 20
Fuerza: —, **Agilidad:** 14 (+4), **Intelecto:** 7 (-3), **Voluntad:** 11 (+1)
Velocidad: 10
Inmune: daño por frío, enfermedad, fuego y veneno; ganar Locura; cegado, ensordecido, enfermo, fatigado, inmovilizado, envenenado, dormido, ralentizado.
Insustancial: sufre la mitad de daño por armas, puede atravesar objetos sólidos y otras criaturas e ignora los efectos de atravesar terreno complicado.
Ser de la noche: la sombra es invisible mientras esté oscurecida por las sombras o la oscuridad.



ATAQUES ESPECIALES

Toque drenante (cuerpo a cuerpo) +4 con 2 ventajas (2d6 más Drenar con tirada de ataque 20+)
Drenar: si el objetivo está vivo, gana 1 punto de Corrupción y sufre una penalización a la Salud de -6 que se mantiene hasta que haga un descanso. Mientras la penalización sea vigente, sus pruebas y tiradas de ataque con Fuerza tienen 1 penalización.
Si esta penalización reduce la Salud del objetivo a 0, este muere y surge una nueva sombra de su cuerpo al final de la siguiente ronda, que ocupará el espacio libre más cercano.

FINAL DE LA RONDA

Calcinación solar: la sombra sufre 2d6 puntos de daño si se ve expuesta a la luz del sol.

TAPADO

Los tapados fueron creados por una sociedad secreta conocida como la Cábala del Sol Negro, un grupo olvidado de hechiceros oscuros afanados en hallar la inmortalidad. Los tapados son sus espías, ladrones y asesinos.

Los tapados acechan en las calles de las ciudades a cuenta de las sucias tareas que les encargan sus señores. Lucen pesadas capas con capucha que parecen absorber la misma luz, lo cual les vuelve prácticamente invisibles cuando están en las sombras o la oscuridad. Hablan poco y parecen tener cierta habilidad mágica.

Los pocos que han logrado ver a un tapado con claridad dicen que tienen unos rasgos ásperos cubiertos por una densa barba, similar a la de los enanos. En vez de cráneos, tienen uno orbes de cristal llenos de un turbio líquido. Unas criaturas similares a las lampreas nadan en dicho líquido, probablemente ejerciendo control sobre las acciones de los tapados.

Los tapados hablan alto arcaico.

TAPADO	DIFICULTAD 25

Monstruo de Tamaño ½

Percepción: 15 (+5); visión en la oscuridad
Defensa: 15 (cuero endurecido); **Salud:** 30
Fuerza: 11 (+1), **Agilidad:** 13 (+3), **Intelecto:** 11 (+1), **Voluntad:** 12 (+2)
Velocidad: 10

OPCIONES DE ATAQUE

Cuchillo largo (cuerpo a cuerpo) +3 con 2 ventajas (2d6)
Daga (cuerpo a cuerpo o corto alcance) +2 con 2 ventajas (1d6)
Ballesta de mano (medio alcance) +2 con 2 ventajas (1d6 más Veneno sombrío)
Veneno sombrío: el objetivo debe realizar una prueba de Fuerza. Si falla, queda envenenado durante 1 minuto. Mientras permanezca en este estado, el objetivo también queda cegado. Si ya estaba envenenado, solo sufre 3d6 puntos de daño adicional.

ACCIONES ESPECIALES

Ocultarse entre las sombras: el tapado puede intentar esconderse en un entorno al menos parcialmente oscurecido por las sombras, aunque esté siendo observado.
Paso sombrío: cuando el tapado se encuentra en una zona oscurecida por sombras u oscuridad, puede usar una acción o reacción en su turno para teleportarse a otra zona igualmente oscurecida por sombras u oscuridad a media distancia.

MAGIA

Poder: 1
Sombra: *filo del anochecer (2), oscuridad (1), dardo sombrío (1)*

Tejedora de sombras

Las telas estrangulan los restos de la ciudad perdida, pálidas hebras que se extienden entre las altas torres y se entrecruzan por las calles. Volutas pegajosas penden del aire transportadas por una brisa fétida. Este tipo de lugares sirven de cobijo para las tejedoras de sombras, una raza de arañas inteligentes completamente subyugadas a la voluntad del Rey Demonio. Las tejedoras cazan humanos y otras razas inteligentes, paralizándolas con su veneno y luego encerrándolas en unos pegajosos cascarones para devorarlos más tarde.

La tejedora tiene un lustroso cuerpo negro con un bulboso abdomen. Por todo su caparazón destacan unos números inscritos en un vivo color rojo, pero si tienen algún significado, estos monstruos jamás lo han revelado.

Las tejedoras de sombras funcionan en pequeños grupos que siguen a su presa que se adentra en su territorio, acechándola desde las sombras y aguardando al momento más adecuado para atacar. A veces se mofan de sus prisioneros en lengua negra, susurrando las cosas aterradoras que les harán antes de devorarlos.

TEJEDORA DE SOMBRAS	DIFICULTAD 25

Monstruo aterrador de Tamaño 1

Percepción: 15 (+5); visión en la oscuridad
Defensa: 16; **Salud:** 25
Fuerza: 14 (+4), **Agilidad:** 16 (+6), **Intelecto:** 9 (-1), **Voluntad:** 11 (+1)
Velocidad: 10; trepadora
Inmune: ganar Locura; inmovilizado, ralentizado.

OPCIONES DE ATAQUE

Colmillos (cuerpo a cuerpo) +6 (2d6 más Veneno corrompedor)
Veneno corrompedor: el objetivo debe realizar una prueba de Fuerza con 1 desventaja. Si falla, sufre 2d6 puntos de daño, gana 1 de Corrupción y queda envenenado durante 1 minuto. Mientras siga envenenado de este modo, también está inmovilizado. Si ya estaba envenenado, en su lugar sufre 2d6 puntos de daño adicional y queda indefenso durante 1 minuto.

ACCIONES ESPECIALES

Cascarón: la tejedora de sombras envuelve a una criatura indefensa que esté a su alcance en capas de seda hasta que quede completamente inmovilizada hasta ser liberada. El cascarón tiene Salud 10 y sufre el doble de daño por fuego.
Descenso: la tejedora fija una voluta de seda a una superficie a su alcance y desciende hasta 10 metros con ella. Puede soltarse en cualquier momento usando una reacción. La voluta tiene Salud 5.
Fundirse con las sombras: cuando la tejedora se mete en un área oscurecida por las sombras o la oscuridad, puede usar una reacción para quedar escondida automáticamente.

Trasgo

Expulsados de los reinos feéricos hace mucho tiempo, los trasgos se buscan ahora la vida en el mundo mortal. Ocupan el escalafón más bajo de la pirámide social, realizando las labores que nadie más quiere hacer. Muchos trasgos disfrutan haciendo travesuras, y los peores de ellos viven como ladrones, bribones y creadores de problemas.

Los trasgos se reproducen como las ratas. Viven en guaridas subterráneas atestadas, generalmente bajo ciudades humanas, empleando los restos de materiales robados. No hay dos trasgos iguales. La mayoría miden algo menos de 1 metro y pesan unos 20 kilos. Todos cuentan con alguna característica que los distingue del resto, como cuernos, colmillos, hocicos, colas, piel moteada, dedos u ojos de más y cosas peores.

Los trasgos hablan común y élfico.

TRASGO	DIFICULTAD 1

Hada de Tamaño ½

Percepción: 12 (+2); visión en las sombras
Defensa: 14 (cuerpo blando); **Salud:** 8
Fuerza: 8 (-2), **Agilidad:** 13 (+3), **Intelecto:** 11 (+1), **Voluntad:** 9 (-1)
Velocidad: 10
Inmune: daño por enfermedad; hechizado, enfermo.
Vulnerabilidad al hierro: queda mermado mientras esté en contacto con el hierro.
Sigiloso: si intenta esconderse o moverse sigilosamente hace las pruebas de Agilidad con 1 ventaja.

OPCIONES DE ATAQUE

Lanza (cuerpo a cuerpo) +3 (1d6)
Arco (largo alcance) +3 (1d6)

ACCIONES ESPECIALES

Salir por patas: cuando una criatura que el trasgo puede ver falla un ataque contra su Defensa o Agilidad, este puede usar una reacción para retirarse.

Trisóptero esmeralda

Estos insectos voladores de increíbles dimensiones se parecen a las libélulas. Un trisóptero esmeralda tiene un cuerpo alargado y delgado con un caparazón de llamativo color verde. En la cabeza cuenta con cuatro globos oculares y se desplaza mediante tres pares de alas que se mueven demasiado deprisa paras verlas a simple

vista. En sus hábitats naturales, los trisópteros cazan pequeños mamíferos. Algunas culturas han conseguido domesticarlos para usarlos como monturas.

TRISÓPTERO ESMERALDA — DIFICULTAD 25

Animal de Tamaño 2

Percepción: 14 (+4)
Defensa: 17; **Salud:** 20
Fuerza: 12 (+2), **Agilidad:** 17 (+7), **Intelecto:** 6 (-4), **Voluntad:** 12 (+2)
Velocidad: 18; volador (picado)

OPCIONES DE ATAQUE

Mandíbulas (cuerpo a cuerpo) +7 (2d6)

ATAQUES ESPECIALES

Picadura en movimiento: el trisóptero esmeralda vuela hasta la mitad de su Velocidad y ataca con sus mandíbulas.

Troglodita

Los trogloditas abandonaron su humanidad cuando huyeron a las entrañas de la tierra para eludir la justicia por sus malignos actos. Sobrevivieron durante generaciones en la fétida oscuridad, ahondando cada vez más en la endogamia hasta quedar reducidos a una muchedumbre balbuceante.

Los trogloditas tienen una piel lampiña, pálida como la tiza, llena de costras de suciedad y sangre. Tienen los ojos amoratados y se afilan los dientes. Rara vez se molestan en ponerse ropa, sino que prefieren pintarse el cuerpo con barro blanco.

Los trogloditas hablan una derivación del alto arcaico, salpicado con palabras y expresiones de la lengua negra.

TROGLODITA — DIFICULTAD 10

Troglodita aterrador de Tamaño 1

Percepción: 12 (+2); visión en la oscuridad
Defensa: 10; **Salud:** 20
Fuerza: 13 (+3), **Agilidad:** 10 (+0), **Intelecto:** 8 (-2), **Voluntad:** 9 (-1)
Velocidad: 12
Debilidad al sol: queda mermado mientras esté en contacto con la luz solar.
Fuerza desde el dolor: mientras esté herido, sus tiradas de ataque tienen 1 ventaja y sus ataques con armas causan 1d6 puntos de daño adicional.

OPCIONES DE ATAQUE

Pico (cuerpo a cuerpo) +3 con 1 ventaja (1d6+2)

ACCIONES ESPECIALES

Ocultarse en las sombras: el troglodita puede intentar esconderse cuando se encuentre en una zona especialmente oscura debido a las sombras, incluso si está siendo observado.

Troll

Los trolls llevan en el mundo casi el mismo tiempo que las hadas. Es una raza tan odiosa como detestable que desprecia a los pueblos feéricos por su belleza, travesuras y alegría. En tiempos antiguos, libraron una serie de sangrientas y desastrosas guerras contra sus enemigos hasta que la Reina de las Hadas, hastiada de la carnicería, les arrebató su magia y los hizo vulnerables a la purificadora luz del sol.

Maldecidos, los trolls se replegaron hasta los valles más profundos y excavaron en las cuevas bajo las montañas y las colinas para escapar de la odiosa luz. Así dio comienzo el rápido declive de esta raza y su viaje a la locura y el salvajismo, hasta quedar reducidos a poco más que torpes bestias llenas de un odio ciego hacia todas las cosas vivas.

El troll normal mide unos 3 metros y pesa unos 350 kilos. Tiene un cuerpo caído, una nariz bulbosa y una amplia boca llena de dientes como punzones. La mayoría tiene tramos de piel petrificada por sus breves encuentros con la luz solar. Visten pieles animales.

Todos ellos hablan troll, y la mayoría entienden un poco de élfico y común.

TROLL — DIFICULTAD 250

Troll de Tamaño 2

Percepción: 15 (+5); visión en la oscuridad
Defensa: 16; **Salud:** 110 (Regeneración)
Fuerza: 18 (+8), **Agilidad:** 10 (+0), **Intelecto:** 9 (-1), **Voluntad:** 10 (+0)
Velocidad: 8
Odio: durante la primera ronda de combate, las tiradas de ataque del troll tienen 1 ventaja.

OPCIONES DE ATAQUE

Puño (cuerpo a cuerpo) +8 con 3 ventajas (4d6 más Agarrar y morder con tirada de ataque 20+)
Agarrar y morder: si el objetivo es más pequeño que el troll, sufre 4d6 puntos de daño y queda derribado en un espacio a elección del troll y dentro de su alcance.

ATAQUES ESPECIALES

Ataque doble: ataca dos veces con su puño.

FINAL DE LA RONDA

Sol petrificante: si un troll se encuentra en un área iluminada por la luz del sol, su Defensa aumenta en 1 y su Velocidad se reduce en 2. Estos cambios son permanentes. Si la velocidad se reduce a 0, el trol se convierte en una estatua y muere.
Regeneración: el troll se cura de 1d6+2 puntos de daño si no está incapacitado.

Tumulario

Los tumularios proceden de los restos de grandes guerreros y caciques, hombres y mujeres reconocidos por su coraje y habilidad en combate. La devoción hacia su pueblo, la rabia por los agravios cometidos o una maldición enviada por sus enemigos les impide hallar la paz y el olvido prometidos por el Inframundo. Y así aguardan en sus túmulos, las almas atrapadas en sus cuerpos descompuestos, hasta el momento que su pueblo vuelva a necesitarlos.

Los tumularios parecen humanos demacrados, la piel pegada al hueso, los ojos sustituidos por pozas de oscuridad en las que flotan puntos de luz azulada. La mayoría lucen las armaduras que portaron en vida, e incluso algunas de las armas con las que fueron enterrados. Mantienen la capacidad de hablar, normalmente en idiomas antiguos como el alto arcaico, con voz baja y susurrada.



TUMULARIO — DIFICULTAD 25

No muerto horripilante de Tamaño 1

Percepción: 13 (+3)
Defensa: 15 (malla); **Salud:** 35
Fuerza: 13 (+3), **Agilidad:** 11 (+1), **Intelecto:** 10 (+0), **Voluntad:** 13 (+3)
Velocidad: 10
Inmune: daño por frío, enfermedad o veneno; ganar Locura; dormido, enfermo, fatigado, envenenado.
Vulnerabilidad a la luz solar: queda mermado si se encuentra en un área iluminada por la luz del sol.

OPCIONES DE ATAQUE

Garras (cuerpo a cuerpo) +3 con 3 ventajas (2d6 más Drenar vida)
Drenar vida: si está vivo, el objetivo debe realizar una prueba de Fuerza con 1 desventaja. Si falla, queda mermado durante 1 minuto. Si una criatura mermada de este modo queda incapacitada, muere al instante y vuelve a levantarse como un **cadáver animado** obligado 1d6 rondas más tarde.

VAMPIRO

Los vampiros dominan la noche. Cuando el sol se pone en el horizonte, ellos emergen de sus tumbas para acechar a los vivos., atrayéndolos con su magia y drenándoles la sangre. Los vampiros poseen grandes poderes, pero también numerosos defectos fatales que los cazadores más acertados pueden aprovechar. Por ello los vampiros actúan con sumo comedimiento a pesar de su constante sed de sangre fresca.

El vampiro puede crear un «vástago» succionando la sangre de una víctima hasta dejarla al borde de la muerte. A continuación la alimenta con un poco de su propia sangre, lo cual mata a la víctima inmediatamente, y la entierra en una tumba, ataúd, catacumba o cualquier sitio que esté a salvo de los rayos del sol. En el siguiente anochecer, el cadáver se levanta como un nuevo vampiro y está obligado hacia su creador hasta ser liberado o este sea destruido.

El proceso de convertirse en no muerto deja, en cierto modo, al vampiro trastornado, y muchos desarrollan supersticiones irracionales. Pueden sentir repulsión por los espejos, contar compulsivamente todo lo que ven, sentir un profundo rechazo hacia el olor a ajo o no poder hacer frente a un símbolo sagrado blandido en su contra. Nada de todo esto causa un daño real al vampiro y, con el tiempo, este puede imponerse a su propia superstición.

Los vampiros hablan alto arcaico y común.

VAMPIRO — DIFICULTAD 250

No muerto horripilante de Tamaño 1

Percepción: 16 (+6); visión en la oscuridad
Defensa: 20; **Salud:** 120
Fuerza: 14 (+4), **Agilidad:** 15 (+5), **Intelecto:** 14 (+4), **Voluntad:** 16 (+6)
Velocidad: 14
Inmune: daño por frío, enfermedad, veneno; ganar Locura; dormido, enfermo, fatigado, inmovilizado, envenenado, ralentizado.
Resistencia: sufre la mitad de daño por armas.
Vulnerabilidad celestial: sufre el doble de daño por conjuros Celestiales y las pruebas para resistirse a ellos tienen 1 desventaja.
Temor a los dioses: los ataques del vampiro contra criaturas que lleven símbolos sagrados tienen 1 desventaja.
Pasar por humano: el vampiro pasa por humano hasta que sufre daño o realiza una tirada de ataque, momento en el cual sus rasgos se contraen para adquirir una apariencia monstruosa. El vampiro mantiene esta apariencia hasta que use una acción para recuperar el aspecto humano. Mientras pase por humano, pierde el rasgo horripilante.

OPCIONES DE ATAQUE

Garras (cuerpo a cuerpo) +5 con 3 ventajas (2d6 más el objetivo queda apresado con tirada de ataque 20+)
Colmillos (cuerpo a cuerpo) +5 con 1 ventaja (3d6)

ATAQUES ESPECIALES

Ataque doble: el vampiro ataca dos veces con sus garras.

ACCIONES ESPECIALES

Drenar sangre: el vampiro hace una tirada de ataque enfrentada de Fuerza contra una criatura objetivo viva de carne y hueso y que tenga apresada. Si tiene éxito, la víctima sufre 3d6 puntos de daño y queda fatigada hasta hacer un descanso. El vampiro se cura de la misma cantidad de puntos de daño que ha provocado a la criatura. Si esta ya estaba fatigada de este modo, debe realizar una prueba de Voluntad. Si falla, en su lugar queda hechizada hasta hacer un descanso.
Bruma fluida: cuando el vampiro sufre daño, puede usar una reacción en su turno para convertir su cuerpo en niebla, volar a su Velocidad y volver a adoptar su forma física. Mientras mantenga la forma de niebla, es inmune a todo tipo de daño, su movimiento no desencadena ataques libres y puede atravesar aperturas que permitan el paso del aire, así como los espacios ocupados por otras criaturas.

FINAL DE LA RONDA

Calcinado por el sol: el vampiro sufre 2d6 puntos de daño si se encuentra en un área iluminada por el sol.

VERRACO DEL INFIERNO

Los verracos del infierno son una raza de jabalíes con muy mal temperamento y que alcanzan dimensiones increíbles. Maliciosos como ellos solos, tienden a destruir

sus hábitats y aniquilar todo lo que atrapan. Cuentan con gruesos y correosos pelajes, unos brillantes ojos rojos y crestas de pelo negro que les surcan el lomo. Con sus imponentes colmillos hacen picadillo a sus adversarios.

Los hombres bestia han obtenido cierto éxito en la tarea de domar a algunos de estos ejemplares para que sirvan como monturas, aunque estas bestias son poco fiables y se pueden volver contra sus jinetes en cualquier momento.

VERRACO DEL INFIERNO — DIFICULTAD 50

Animal de Tamaño 2

Percepción: 9 (-1); visión en las sombras
Defensa: 16; **Salud:** 60
Fuerza: 16 (+6), **Agilidad:** 11 (+1), **Intelecto:** 7 (-3), **Voluntad:** 12 (+2)
Velocidad: 12
Feroz: cuando queda incapacitado, tira 1d6. Si el resultado es 5 o 6, el verraco se recupera de 10 puntos de daño.

OPCIONES DE ATAQUE

Colmillos (cuerpo a cuerpo) +6 con 2 ventajas (3d6).

ACCIONES ESPECIALES

Rechazo malicioso: cuando sufre daño, puede usar una reacción para atacar con sus colmillos a una criatura designada aleatoriamente.

ZOMBI

Rebaños de cadáveres que se arrastran impulsados por una insaciable hambre de carne recorren los campos, creados por una plaga nutrida de magia oscura que se adueña de los cadáveres recientes. Los zombis muestran las terribles marcas de lo que acabó con sus vidas y marchan con las entrañas abiertas y derramadas, los miembros rotos y cosas aún peores. Extienden su funesta enfermedad a través de los mordiscos.

ZOMBI — DIFICULTAD 5

No muerto aterrador de Tamaño ½ a 1

Percepción: 10 (+0); visión en las sombras
Defensa: 9; **Salud:** 20
Fuerza: 11 (+1), **Agilidad:** 9 (-1), **Intelecto:** 6 (-4), **Voluntad:** 12 (+2)
Velocidad: 8; Avance a rastras
Inmune: daño por enfermedad y veneno; ganar Locura; dormido, hechizado, desorientado, enfermo, fatigado, atemorizado, envenenado, aturdido.
Impacto en la cabeza: cuando el total de una tirada de ataque con un arma contra el zombi sea de 20 o más, este sufre daño equivalente a su Salud más el daño normal del arma
Lento: solo puede usar turnos lentos y no puede emplear reacciones.

OPCIONES DE ATAQUE

Dientes (cuerpo a cuerpo) +1 con 1 ventaja (1d6+1 más Plaga zombi)
Plaga zombi: si el objetivo es humano o similar, debe realizar una prueba de Fuerza. Si falla, queda enfermo. Mientras siga así, no puede curar daño y sus pruebas y tiradas de ataque tienen 1 desventaja. Si queda incapacitado estando enfermo de este modo, muere al instante y se vuelve a levantar como un zombi 1d6 turnos después. Cada vez que una criatura enferma de este modo haga un descanso, debe realizar una prueba de Fuerza. Si falla, sufre una penalización a la Salud de 1d6, que perdura hasta que la aflicción enfermo sea eliminada. Si la penalización reduce la Salud de la criatura a 0 estando enferma de este modo, muere y se vuelve a levantar como un zombi 1d6 rondas después. Al cabo de tres éxitos, la criatura elimina la aflicción enfermo.

ATAQUES ESPECIALES

Como lapas: el zombi hace una tirada de ataque de Fuerza con 1 ventaja contra la Agilidad de una criatura objetivo que esté a su alcance. Si tiene éxito, esta sufre 1d3 puntos de daño y queda apresada.

FINAL DE LA RONDA

Avance a rastras: el zombi se mueve 1d3 metros hacia la criatura viva más cercana.

PERSONAJES

Además de las criaturas aquí descritas, los PJ pueden encontrarse con otras personas, muchas de las cuales pueden ser tan peligrosas como algunos monstruos. Se entiende que todos los personajes descritos en este apartado son humanos, si bien pueden tener el linaje que mejor te venga sin que por ellos se alteren sus estadísticas significativamente.

Los personajes hablan los idiomas de sus tierras natales. Los personajes formados también podrían saber leer y escribir o conocer más idiomas.

ACÓLITO DEL NUEVO DIOS

Los acólitos del Nuevo Dios recorren las tierras del Imperio combatiendo el avance de la corrupción y a los agentes del Rey Demonio.

ACÓLITO DEL NUEVO DIOS — DIFICULTAD 5

Humano de Tamaño ½ o 1.

Percepción: 10 (+0); visión en las sombras
Defensa: 17 (malla, escudo grande); **Salud:** 20
Fuerza: 13 (+3), **Agilidad:** 9 (-1), **Intelecto:** 10 (+0), **Voluntad:** 12 (+2)
Velocidad: 10

OPCIONES DE ATAQUE

Maza (cuerpo a cuerpo) +3 (1d6)

ACCIONES ESPECIALES

Plegaria: cuando una criatura a corto alcance haga una prueba o una tirada de ataque, el acólito puede usar una reacción para otorgarle 1 ventaja.

MAGIA

Poder: 2
Vida: *sanación menor (2), sanar (1), estallido de vitalidad (1)*
Teúrgia: *denunciar (2), bendición (1)*

APRENDIZ DE BRUJA

En las fronteras de la civilización las brujas actúan como sanadoras, consejeras y sabias, prestando sus conocimientos a la ayuda de sus vecinos para superar los desafíos que presenta la naturaleza.

APRENDIZ DE BRUJA — DIFICULTAD 5

Humano de Tamaño ½ o 1

Percepción: 13 (+3)
Defensa: 11; **Salud:** 13
Fuerza: 9 (-1), **Agilidad:** 11 (+1), **Intelecto:** 13 (+3), **Voluntad:** 10 (+0)
Velocidad: 10

OPCIONES DE ATAQUE

Bastón (cuerpo a cuerpo) -1 (1d6+1)

MAGIA

Poder: 1
Maldición: *maleficio (2)*
Adivinación: *espiar (2), augurio (1)*
Encantamiento: *presencia (2), hechizar (1)*
Vida: *sanación menor (2)*

APRENDIZ DE HECHICERO

Los aprendices de hechicero se han formado en el uso de la magia lo suficiente como para aventurarse tranquilamente en el mundo y poner en práctica lo aprendido. Alquilan sus servicios o acompañan expediciones con la esperanza de descubrir secretos mágicos más profundos.

APRENDIZ DE HECHICERO — DIFICULTAD 5

Humano de Tamaño ½ o 1

Percepción: 12 (+2)
Defensa: 10; **Salud:** 13
Fuerza: 9 (-1), **Agilidad:** 10 (+0), **Intelecto:** 12 (+2), **Voluntad:** 12 (+2)
Velocidad: 10

OPCIONES DE ATAQUE

Bastón (cuerpo a cuerpo) +0 (1d6+1)

MAGIA

Poder: 1
Arcana: *armadura arcana (2), escudo arcano (1), visión arcana (1), dardos certeros (1)*
Fuego: *proyectil flamígero (2), explosión de fuego (1)*
Protección: *entorno seguro (2)*

ASESINO A SUELDO

Los asesinos a sueldo hacen lo que su nombre indica: matar por un precio. Suelen encontrarse en burdeles y tabernas de escasa reputación, donde se gastan su mal ganado dinero para distraerse hasta que salta la siguiente oportunidad profesional.

ASESINO A SUELDO — DIFICULTAD 10

Humano de Tamaño ½ o 1

Percepción: 10 (+0)
Defensa: 12; **Salud:** 18
Fuerza: 12 (+2), **Agilidad:** 12 (+2), **Intelecto:** 10 (+0), **Voluntad:** 9 (-1)
Velocidad: 10

OPCIONES DE ATAQUE

Cuchillo largo (cuerpo a cuerpo) +2 con 1 ventaja (2d6)

BANDIDO

Los tiempos difíciles convierten a las personas normales en bandidos para llegar a fin de mes. En lugares arrasados por la guerra, la hambruna o la enfermedad, ellos toman las armas contra los viajeros y sus vecinos más ricos para obtener lo que necesitan. El bandido típico lleva encima unos pocos centavos y algunos suministros robados.

BANDIDO — DIFICULTAD 1

Humano de Tamaño ½ o 1

Percepción: 10 (+0)
Defensa: 14 (brigantina, escudo pequeño); **Salud:** 12
Fuerza: 12 (+2), **Agilidad:** 10 (+0), **Intelecto:** 10 (+0), **Voluntad:** 9 (-1)
Velocidad: 10

OPCIONES DE ATAQUE

Porra (cuerpo a cuerpo) +2 (1d6, o 2d6 contra un objetivo sorprendido)
Arco largo (largo alcance) +0 (1d6+1, o 2d6+1 contra un objetivo sorprendido)

BANDOLERO

Los bandoleros aterrorizan el campo. Buscan casas y granjas aisladas y las asaltan, cometiendo atrocidades contra todos aquellos que encuentran dentro. Tras asesinar a sus víctimas, se llevan todo lo que tenga valor y prenden fuego el lugar. Los bandoleros suelen ser antiguos soldados, tipos duros caídos en desgracia o simplemente personas crueles y retorcidas que aprovechan las dificultades actuales para tomar lo que quieren sin mayores repercusiones.

BANDOLERO — DIFICULTAD 10

Humano de Tamaño ½ o 1

Percepción: 10 (+0)
Defensa: 15 (brigantina, escudo pequeño); **Salud:** 15
Fuerza: 13 (+3), **Agilidad:** 11 (+1), **Intelecto:** 9 (-1), **Voluntad:** 11 (+1)
Velocidad: 10

OPCIONES DE ATAQUE

Espada (cuerpo a cuerpo) +3 con 1 ventaja (1d6+2)
Ballesta (largo alcance) +1 con 1 ventaja (2d6)

CARTERISTA

Los carteristas trabajan en las calles, hurtando pequeños artículos al vuelo. La mayoría escogen sus presas entre los más ricos, especialmente mercaderes, nobles y similares en vez de los más desfavorecidos. Muchos carteristas pertenecen al sindicato del crimen organizado de sus respectivas comunidades, en caso de existir.

CARTERISTA — DIFICULTAD 10

Humano de Tamaño ½ o 1

Percepción: 12 (+2)
Defensa: 15 (cuero blando); **Salud:** 16
Fuerza: 10 (+0), **Agilidad:** 12 (+2), **Intelecto:** 12 (+2), **Voluntad:** 9 (-1)
Velocidad: 10
Artimañas: una vez por ronda, el carterista puede realizar una prueba o una tirada de ataque con 1 ventaja.

OPCIONES DE ATAQUE

Espada corta (cuerpo a cuerpo) +2 (1d6 más 1d6 si el carterista tenía 1 ventaja por Astucia)
Daga (cuerpo a cuerpo o corto alcance) +2 (1d3 más 1d6 si el carterista tenía 1 ventaja por Astucia)

ACCIONES ESPECIALES

Amenazas: el carterista usa una acción o reacción en su turno para realizar una tirada de ataque de Intelecto contra la Voluntad de una criatura objetivo que se encuentre a corta distancia y pueda verle y oírle. Si tiene éxito, el objetivo queda atemorizado durante 1 ronda. Si falla, el objetivo se hace inmune contra el talento de Amenazas del carterista durante 24 horas.

Iniciado de la Antigua Fe

Los iniciados de la Antigua Fe veneran a los Dioses Antiguos y cuidan de la tierra. La mayoría viven a las afueras de las poblaciones o en lo más profundo de la naturaleza, donde comulgan con sus espíritus y llevan a cabo rituales sin que nadie les moleste.

INICIADO DE LA ANTIGUA FE — DIFICULTAD 5

Humano de Tamaño ½ o 1

Percepción: 10 (+0)
Defensa: 16 (cuero endurecido, escudo grande); **Salud:** 17
Fuerza: 9 (-1), **Agilidad:** 12 (+2), **Intelecto:** 10 (+0), **Voluntad:** 12 (+2)
Velocidad: 10

OPCIONES DE ATAQUE

Cimitarra (cuerpo a cuerpo) +2 (1d6+1)

ACCIONES ESPECIALES

Plegaria: cuando una criatura a corta distancia del iniciado realiza una prueba o una tirada de ataque, este puede usar una reacción para otorgarle 1 ventaja.

MAGIA

Poder: 2
Vida: *sanación menor (2), sanar (1), estallido de vitalidad (1)*
Naturaleza: *bellotas mágicas (2), proliferación (1)*



Líder sectario

En el centro de toda secta hay un líder, el jefe de esa banda de desquiciados. Estos individuos suelen ser poseedores de una personalidad fuerte y magnética que atrae a los débiles de espíritu y a los inestables. Los líderes sectarios gozan de auténtico poder, en ocasiones obtenido de la mano de los diablos o tras un encuentro con alguna reliquia demoníaca, y lo utilizan para impresionar, coaccionar y corromper a sus seguidores.

LÍDER SECTARIO — DIFICULTD 50

Humano de Tamaño ½ o 1

Percepción: 14 (+4)
Defensa: 13; **Salud:** 50
Fuerza: 11 (+1), **Agilidad:** 13 (+3), **Intelecto:** 14 (+4), **Voluntad:** 8 (-2)
Velocidad: 10

OPCIONES DE ATAQUE

Bastón (cuerpo a cuerpo) +3 (1d6+1)

ACCIONES ESPECIALES

Sacrificio necesario: un sectario objetivo amistoso, a corta distancia del líder, sufre un daño equivalente a su propia Salud. El líder recupera el lanzamiento de un conjuro y puede lanzarlo inmediatamente.

MAGIA

Poder: 2
Prohibida: *dañar (3), obediencia (2), adiós a la vista (1)*

Mercenario

Los mercenarios venden sus espadas al mayor postor. Algunos rondan las tabernas y los garitos de juego, mientras que otros pertenecen a reputadas organizaciones militares de alquiler.

MERCENARIO — DIFICULTAD 10

Humano de Tamaño ½ o 1

Percepción: 10 (+0)
Defensa: 17 (malla, escudo grande); **Salud:** 20
Fuerza: 13 (+3), **Agilidad:** 10 (+0), **Intelecto:** 10 (+0), **Voluntad:** 11 (++1)
Velocidad: 10

OPCIONES DE ATAQUE

Espada (cuerpo a cuerpo) +3 con 1 ventaja (1d6+2)
Ballesta (largo alcance) +0 con 1 ventaja (2d6)

Patrullero

Los patrulleros protegen sus comunidades en calidad de miembros de la milicia local o de la guardia de la ciudad. Aplican la ley y detienen a los criminales.

PATRULLERO — DIFICULTAD 1

Humano de Tamaño ½ o 1

Percepción: 11 (+1)
Defensa: 14 (cuero endurecido, escudo pequeño); **Salud:** 11
Fuerza: 11 (+1), **Agilidad:** 11 (+1), **Intelecto:** 10 (+0), **Voluntad:** 10 (+0)
Velocidad: 10

OPCIONES DE ATAQUE

Lanza (cuerpo a cuerpo) +1 (1d6)
Antorcha (cuerpo a cuerpo) +1 con 1 desventaja (1d6 más 1 por fuego)

Plebeyo ◈ profesional

Los plebeyos y profesionales van desde los mendigos hasta los herreros, pasando por porteadores, trabajadores, sirvientes y la mayoría de personas que los personajes pueden encontrarse en sus vidas diarias.

PLEBEYO/PROFESIONAL — DIFICULTAD 1

Humano de Tamaño ½ o 1

Percepción: 9 (-1)
Defensa: 10; **Salud:** 11
Fuerza: 11 (+1), **Agilidad:** 10 (+0), **Intelecto:** 9 (-1), **Voluntad:** 9 (-1)
Velocidad: 10

OPCIONES DE ATAQUE

Bastón (cuerpo a cuerpo) +4 (1d6+1)
Daga (cuerpo a cuerpo o corto alcance) +1 (1d3)

Sectario

En tiempos de incertidumbre las personas buscan seres divinos que aligeren sus temores y les de la esperanza de que, de alguna manera, sobrevivirán a las catástrofes que azotan sus vidas. La mayoría recurren a las religiones establecidas, hallando consuelo en la Culto del Nuevo Dios o un lugar entre los devotos de la Antigua Fe. Pero algunos recurren a poderes más oscuros y siniestros en busca de socorro.

Los sectarios conforman grupos de individuos con las mismas ideas, comprometidos a servir a un misterioso poder que puede o puede que no sea un dios. Muchas sectas, de hecho, veneran al Rey Demonio en uno de sus numerosos aspectos sin darse cuenta de que sus labores aceleran sus terribles planes.

La mayoría de los sectarios hablan común.

SECTARIO — DIFICULTAD 1

Humano de Tamaño ½ o 1

Percepción: 9 (-1)
Defensa: 10; **Salud:** 11
Fuerza: 11 (+1), **Agilidad:** 10 (+0), **Intelecto:** 9 (-1), **Voluntad:** 8 (-2)
Velocidad: 10
Certeza demente: cuando un sectario realiza una prueba o una tirada de ataque, puede hacerlo con 1 ventaja. Si falla, sufre 1d6 puntos de daño.

OPCIONES DE ATAQUE

Hoz (cuerpo a cuerpo) +1 (1d6)

Veterano

Los veteranos son experimentados guerreros que han luchado en suficientes batallas como para aprender habilidades de combate mejoradas.

VETERANO — DIFICULTAD 25

Humano de Tamaño ½ o 1

Percepción: 9 (-1)
Defensa: 17 (malla, escudo grande); **Salud:** 22
Fuerza: 12 (+2), **Agilidad:** 10 (+0), **Intelecto:** 9 (-1), **Voluntad:** 11 (+1)
Velocidad: 10

OPCIONES DE ATAQUE

Espada (cuerpo a cuerpo) +2 con 1 ventaja (2d6+2)
Arco largo (largo alcance) +0 con 1 ventaja (2d6+1)

Personalizar criaturas

Puedes modificar las criaturas para que se adapten a tus necesidades alterando su Tamaño; ajustando sus características y atributos; añadiendo rasgos, talentos o conjuros; o aplicando roles.

A continuación te damos unas nociones básicas para llevar a cabo tales modificaciones. No obstante, el ajuste de criaturas no es una ciencia exacta, de modo que poner a prueba tus propias creaciones es la mejor forma de hacerse una idea de su nivel de amenaza en el juego. Añadir rasgos y talentos aparte de los aquí mostrados puede dar lugar a unos adversarios excesivamente potentes.

Tamaño

Puedes reducir en un paso a una criatura de Tamaño 1 a Tamaño ½ sin alterar otras habilidades o su Dificultad. Reducir más aún el Tamaño no es recomendable. Asimismo, puedes aumentar el Tamaño a 1 si es menos sin mayores cambios.

Puedes incrementar el Tamaño de una criatura mayor aplicando los siguientes cambios. Repite estos pasos por cada aumento en 1 del Tamaño; no se recomienda un incremento superior a 2.

- Aumenta la Salud de la criatura en un 50%.
- Aumenta la Fuerza de la criatura en 1.
- Aumenta la Velocidad de la criatura en 2.
- Los ataques de la criatura causan 1d6 puntos de daño adicional.
- Aumenta la Dificultad de la criatura en un grado (por ejemplo, una Dificultad 5 se convierte en una Dificultad 10).

Aterrador y horripilante

Puedes añadir los rasgos aterrador u horripilante a cualquier criatura. Este cambio altera radicalmente su aspecto de modo que se cobra un precio en la cordura de los personajes que la vean. Un ser de aspecto humano, por ejemplo, puede llevar por fuera los órganos internos; un oso podría tener dientes en lugar de pelaje; un lobo podría tener cabeza humana o un murciélago podría pasar a ser un globo ocular gigante con alas.

Puedes asignar el rasgo horripilante a cualquier criatura que no lo tuviera, o el aterrador, incrementando su Dificultad en un paso y reduciendo su Defensa en 2.

Características y atributos

Puedes ajustar los atributos y las características básicas de una criatura siguiendo estos principios básicos:

Características

- **Percepción:** puedes aumentar o reducir la Percepción de una criatura hasta en 4 sin alterar su Dificultad.

- **Sentidos:** puedes otorgar a una criatura un sentido especial sin incrementar su Dificultad, si bien este cambio debería corresponderse con su hábitat. Las criaturas nocturnas tienen visión en las sombras y las que viven bajo tierra deberían tener visión en la oscuridad o ser ciegas. La visión verdadera es poco común, y normalmente solo se encuentra en criaturas como dragones o diablos.
- **Defensa:** muchas criaturas cuentan con una bonificación innata a la Defensa como resultado de la magia, un grueso pelaje o una capacidad de alerta por encima de lo normal. Puedes ajustar la Defensa de una criatura hasta en 2 (arriba o abajo) sin alterar su Dificultad. Procura no alterarla más allá de ese intervalo. Si la criatura viste armadura, puedes alterar su Defensa cambiándosela tal como se describe en **Equipo**, más adelante, o puedes dársela a una criatura que normalmente no la tenga.
- **Salud:** si la Salud de una criatura es inferior a 20, puedes aumentarla hasta 20, incrementando también la Dificultad en un paso. Si su salud es de 20 o más, puedes aumentarla hasta duplicar el valor original, incrementando también la Dificultad en un paso.
- **Velocidad:** puedes alterar la Velocidad de una criatura hasta en 4 sin variar su Dificultad. Asimismo, otorgar a una criatura el rasgo acuático, trepador o nadador no cambia su Dificultad. El rasgo volador, sin embargo, incrementa su Dificultad en un paso.
  Una criatura con un rasgo de movimiento especial debería reflejarlo en su aspecto y su función en el mundo. Por ejemplo, un caballo con el rasgo volador debería tener alas, como el mítico Pegaso. Un humano con el rasgo acuático podría ser una sirena o un tritón.

Atributos

Por cada punto que incrementes un atributo, reduce otro en la misma medida. Puedes ajustar los atributos de una criatura en hasta 2 puntos por encima del valor normal, pero ninguno debería estar por debajo de 5 ni por encima de 20. Recuerda: cambiar un atributo puede cambiar también las características de la criatura, incluida la Salud, la defensa y la Percepción.

Equipo

Puedes cambiar libremente el equipo que usa una criatura sin alterar su Dificultad.

- **Armadura:** si una criatura lleva una armadura puesta, resta la bonificación a la Defensa de la que estaba usando antes y luego suma la nueva bonificación a la Defensa de la nueva armadura. Haz lo mismo con los escudos. También puedes equipar con armadura a una criatura que no la usase antes.
- **Armas:** puedes armar a una criatura con armas si su anatomía le permite usarlas, o cambiar la que tiene por otras. Si cambias el arma de una criatura, ajusta los dados de daño y demás atributos para encajar con la nueva (por ejemplo, si un arma cuerpo a cuerpo tiene la cualidad de finura, el atributo de ataque de la criatura debería ser Agilidad si es superior a su Fuerza). Si el valor del atributo relevante de la criatura no alcanza el requisito del arma, simplemente increméntalo hasta que así sea.
- **Otro equipo:** puedes otorgar a una criatura todo el equipo que consideres oportuno. Pero ten presente que cosas como bombas, pistolas y pociones pueden caer en manos de los personajes si la criatura no las usa antes.

Opciones de ataque

Puedes alterar las opciones de ataque de una criatura añadiendo algunos rasgos y talentos comunes.

- **Infeccioso:** una criatura infecciosa puede provocar algún tipo de contagio que se extiende mediante ataques con un arma natural. Para crear una criatura con el rasgo infeccioso, reduce a la mitad su Salud y añade «más Enfermedad» al epígrafe de daño de una de sus armas naturales. Así, la criatura obtiene el talento de ataque Enfermedad.

  Enfermedad: el objetivo debe superar una prueba de Fuerza si no quiere caer enfermo. Cada vez que una criatura enferma haga un descanso, debe realizar una prueba de Fuerza. Si falla, sufre una penalización de -1d6 a la Salud. Si esta penalización reduce la Salud a 0, la criatura muere. Al cabo de tres éxitos, la criatura elimina la aflicción enfermo. La próxima vez que haga un descanso, la reducción de Salud finaliza.

- **Lucha en manada:** las criaturas que luchan en grupo son más peligrosas que en solitario. Puedes asignar este talento de ataque a cualquier criatura.

  Lucha en manada: cuando una criatura con Lucha en manada ataca a un objetivo al alcance de otra criatura amiga con este mismo talento, se aplica 1 ventaja. De lo contrario, se aplica 1 desventaja.

- **Venenoso:** uno de los ataques naturales de la criatura inyecta veneno o resulta tóxico de alguna manera. Para crear una criatura con el rasgo venenoso, añade «más Veneno» al epígrafe de daño de una de sus armas naturales y reduce el número de dados de daño para el ataque en 1 (hasta un mínimo de 1); 1d6 queda en 1d3 y 1d3 en 1. La criatura adquiere el talento de ataque Venenoso.

  Veneno: el objetivo debe realizar una prueba de Fuerza. Si falla, sufre 1d6 puntos de daño y queda envenenado durante 1 minuto. Si ya lo estaba, en su lugar sufre 1d6 puntos de daño adicional.

Magia

Puedes otorgar la habilidad de lanzar conjuros a una criatura que no la tenga de por sí. Obtiene así un valor de Poder que oscila entre 0 y 5 y un número de conjuros de una tradición en función de su dificultad, tal como se muestra en la tabla de **Magia**. Consulta la tabla de **Lanzamientos** en el **Capítulo 7** para determinar el número de lanzamientos por cada conjuro que conozca la criatura.

Para obtener un lanzador de conjuros más poderoso, en su lugar puedes agregar la plantilla de mago o sacerdote (ver **Plantillas de personajes**).

MAGIA

		Conjuros por nivel					
Dificultad	**Poder**	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
5 or menos	0	1	—	—	—	—	—
10	1	1	1	—	—	—	—
25	2	2	2	1	—	—	—
50	3	2	2	2	1	—	—
100	4	2	2	2	2	1	—
250 o más	5	2	2	2	2	2	1

ROL

Añadir un rol define el modo en que la criatura encaja en el grupo o funciona con los demás. Nadie debería tener más de un rol. Los roles son apropiados para criaturas de Dificultad 50 o menos.

LÍDER

Un líder dirige una fuerza de criaturas similares a él. En general, debería haber un líder por grupo de alrededor de veinte criaturas. Para crear un líder, añade el talento Liderazgo.

Liderazgo: otras criaturas amigas dentro del medio alcance de esta y que puedan verla realizan sus ataques con 1 ventaja.

MÚSICO

En un grupo de criaturas puede haber un músico que eleve la moral y los centre en derrotar al enemigo. Los músicos pueden ser gaiteros, tamborileros o cualquier otra cosa. Por lo general, debería haber un músico por grupo de hasta cincuenta criaturas. El músico tiene el talento Música de batalla.

ACCIONES ESPECIALES

Música de batalla: la criatura usa una acción o una reacción en su turno para tocar su instrumento durante 1 ronda; si realiza cualquier otra acción durante este tiempo, el efecto finaliza automáticamente. Las criaturas amistosas situadas dentro de la media distancia y que puedan oír al músico, causan 1 punto de daño adicional con sus armas.

PORTAESTANDARTE

Un portaestandarte lleva consigo los colores del grupo a modo de punto de reunión en las batallas. Por lo general, debería haber uno por cada grupo de cincuenta criaturas. Además, cuenta con el rasgo Portaestandarte.

Portaestandarte: todas las criaturas amistosas dentro de la media distancia y que puedan ver al portaestandarte no pueden quedar hechizadas o atemorizadas. El efecto dura mientras la criatura porte el estandarte o bien quede hechizada, obligada o atemorizada.

CAMPEÓN

Un campeón es un luchador de excepcional capacidad. No debería haber más de uno por cada seis criaturas. Ajusta al campeón como se indica:

CAMPEÓN

Defensa +1; **Salud** +5;
Fuerza +1

OPCIONES DE ATAQUE

Entrenamiento con armas: cuando ataca con un arma tiene 1 ventaja a la tirada y causa 1 punto de daño adicional si tiene éxito.

HÉROE

Un héroe es un individuo que goza de un entrenamiento superior, una larga experiencia o un destino especial. No debería haber más de un héroe por cada doce criaturas. Ajusta el héroe como se indica:

HÉROE — AÑADE 1 PASO DE DIFICULTAD

Percepción +1; **Defensa** +1; **Salud** +20
Fuerza +2; **Agilidad** +2; **Intelecto** +2; **Voluntad** +2

OPCIONES DE ATAQUE

Excelencia con arma: cuando ataca con un arma, tiene 1 ventaja a la tirada y causa 1d6 puntos de daño adicional en caso de éxito.

MUCHEDUMBRE

Una muchedumbre es un grupo de diez criaturas similares a un enjambre. Esta opción es adecuada para criaturas de Dificultad 1 y Tamaño 1 o inferior. Puede juntarlas en muchedumbres de diez aplicando los siguientes cambios.

MUCHEDUMBRE — AÑADE 2 PASOS DE DIFICULTAD

Tamaño 3

Salud: la Salud base de la criatura x4
Muchedumbre: sufre la mitad de daño por ataques que afectan a objetivos individuales y el doble por aquellos que afectan a un área. La muchedumbre actúa como una sola criatura, pero cuenta como diez a efectos de escoger objetivos. Realiza las pruebas de Fuerza, Intelecto y Voluntad con 1 ventaja.

Las demás criaturas pueden atravesar el espacio de una muchedumbre, pero considerando el área como terreno complicado. La muchedumbre puede colarse por espacios lo bastante anchos como para permitir el paso de uno de sus individuos y puede atravesar los espacios ocupados por otras criaturas.

Generación: cuando la muchedumbre queda incapacitada se disipa y aparecen 1d6 criaturas que la conformaban en espacios abiertos dentro del área que ocupaba. Pueden actuar en el siguiente turno disponible.

OPCIONES DE ATAQUE

Cuerpo a cuerpo: la muchedumbre tiene el alcance de las criaturas base que la componen. Hace sus tiradas de ataque con 2 ventajas. En caso de éxito, causa 2d6 puntos de daño adicional si la muchedumbre no está herida.

FINAL DE LA RONDA

Arrollar: si la muchedumbre no está herida, cada criatura que no sea de por sí un enjambre o una muchedumbre que se encuentre en su espacio, o a 1 metro de este, debe realizar una prueba de Agilidad. Si falla, sufre 2d6 puntos de daño.

Plantillas de personajes

Puedes otorgar a las criaturas capacidades similares a las que poseen los PJ añadiendo plantillas basadas en las sendas de personaje.

Paso 1: escoge una criatura de este capítulo.

Paso 2: escoge una de las plantillas que se muestran a continuación según la senda apropiada.

Paso 3: aplica todos los cambios indicados en la plantilla.

Paso 4: equipa a la criatura como prefieras.

Paso 5: dale un nombre y rellena los detalles más importantes de su historia.

Guerrero

Las criaturas con la plantilla de guerrero cuentan con un entrenamiento en combate especial que les hace destacar entre sus compañeros.



Guerrero principiante — Añade 1 paso de dificultad

Salud +10; **Fuerza** +1; **Agilidad** +1

Talentos: la criatura obtiene los talentos Recuperar el aliento, Proeza en combate, Golpe enérgico y Entrenamiento con armas de la senda del guerrero.

Guerrero experto — Añade 2 pasos de dificultad

Defensa +1; **Salud** +30; **Fuerza** +2; **Agilidad** +2

Talentos: la criatura obtiene los talentos Recuperar el aliento, Pericia en combate, Proeza en combate, Golpe enérgico y Entrenamiento con armas de la senda del guerrero.

Guerrero maestro — Añade 4 pasos de dificultad

Defensa +1; **Salud** +45; **Fuerza** +3; **Agilidad** +3; **Voluntad** +1

Talentos: la criatura obtiene los talentos Recuperar el aliento, Pericia en combate, Maestría en combate, Proeza en combate, Golpe enérgico, Aguante y Entrenamiento con armas de la senda del guerrero.

Mago

Las criaturas con esta plantilla pueden haber aprendido magia de la mano de otras, haber descubierto el conocimiento mágico mediante la investigación o aprendido a controlar su poder.

Consulta la tabla de **Lanzamientos** del **Capítulo 7** para determinar el número de lanzamiento de cada conjuro que conoce la criatura.

Mago principiante — Añade 1 paso de dificultad

Salud +4; **Intelecto** +1; **Voluntad** +1

Talentos: la criatura obtiene los talentos Afinidad mágica y Recuperación arcana de la senda del mago.

Magia

Poder 1

Conjuros: la criatura aprende *sentir magia* de la senda del mago, descubre tres tradiciones y aprende cuatro conjuros de nivel 0 o 1.

Mago experto — Añade 2 pasos de dificultad

Salud +12; **Intelecto** +2; **Voluntad** +2

Talentos: la criatura obtiene los talentos Afinidad mágica, Recuperación arcana y Contraconjuro de la senda del mago.

Magia

Poder 3

Conjuros: la criatura aprende *sentir magia* de la senda del mago, descubre tres tradiciones y aprende cuatro conjuros de nivel 0 o 1, dos de nivel 2 y uno de nivel 3.

MAGO MAESTRO	AÑADE 4 PASOS DE DIFICULTAD

Salud +18; **Agilidad** +1; **Intelecto** +3; **Voluntad** +3
Talentos: la criatura obtiene los talentos Afinidad mágica, Contraconjuro, Recuperación arcana y Recuperación arcana mejorada de la senda del mago.

MAGIA

Poder 5
Conjuros: la criatura aprende *sentir magia* de la senda del mago, descubre tres tradiciones y aprende cuatro conjuros de nivel 0 o 1, dos de nivel 2, dos de nivel 3, dos de nivel 4 y uno de nivel 5.





PÍCARO

Las criaturas con la plantilla del pícaro pueden ser bribones, espías, asesinos o embaucadores.

PÍCARO PRINCIPIANTE	AÑADE 1 PASO DE DIFICULTAD

Salud +6; **Agilidad** +1; **Intelecto**+1
Talentos: la criatura obtiene los talentos Oportunista, Recuperación acelerada, Artimañas y una travesura.

PÍCARO EXPERTO	AÑADE 2 PASOS DE DIFICULTAD

Salud +18; **Agilidad** +2; **Intelecto** +2
Talentos: la criatura obtiene los talentos Trucos sucios, Oportunista, Recuperación acelerada, Astucia de pícaro, Artimañas y una travesura.

PÍCARO MAESTRO	AÑADE 4 PASOS DE DIFICULTAD

Salud +27; **Fuerza** +1; **Agilidad** +3; **Intelecto** +3
Talentos: la criatura obtiene los talentos Trucos sucios, Oportunista, Recuperación acelerada, Astucia de pícaro, Artimañas y dos travesuras.



SACERDOTE

Las criaturas con la plantilla de sacerdote sirven a uno o más dioses o poderes similares.

Consulta la tabla de **Lanzamientos** en el **Capítulo 7** para determinar el número de lanzamientos por cada conjuro conocido.

SACERDOTE PRINCIPIANTE	AÑADE 1 PASO DE DIFICULTAD

Salud +8; **Fuerza** +1; **Voluntad** +1
Talentos: la criatura obtiene los talentos Plegaria y Recuperación compartida de la senda del sacerdote.

MAGIA

Poder: 1
Conjuros: la criatura descubre dos tradiciones y aprende tres conjuros de nivel 0 o 1.

SACERDOTE EXPERTO	AÑADE 2 PASOS DE DIFICULTAD

Salud +24; **Fuerza** +2; **Voluntad** +2
Talentos: la criatura obtiene los talentos Proeza en combate, Plegaria y Recuperación compartida de la senda del sacerdote.

MAGIA

Poder: 3
Conjuros: la criatura descubre dos tradiciones y aprende dos conjuros de nivel 0 o 1, dos de nivel 2 y uno de nivel 3.

SACERDOTE MAESTRO	AÑADE 4 PASOS DE DIFICULTAD

Salud +36; **Fuerza** +3; **Intelecto** +1 **Voluntad** +3
Talentos: la criatura obtiene los talentos Plegaria inspiradora, Proeza en combate, Recuperación compartida mejorada, Plegaria y Recuperación compartida de la senda del sacerdote.

MAGIA

Poder: 5
Conjuros: la criatura descubre dos tradiciones y aprende dos conjuros de nivel 0 o 1, dos de nivel 2, dos de nivel 3, dos de nivel 4 y uno de nivel 5.

CREAR PERSONAJES

Puedes crear un personaje usando las reglas descritas en el **Capítulo 1.** La tabla de **Dificultad de personajes por nivel** muestra la Dificultad para personajes en función del nivel de su grupo. De izquierda a derecha son Mago, Sacerdote, Pícaro y Guerrero.

DIFICULTAD DE PERSONAJES POR NIVEL

Nivel	Dificultad
0	1
1 o 2	5
3 o 4	10
5 o 6	25
7 o 8	50
9 o 10	100

CRIATURAS POR DIFICULTAD

DIFICULTAD 1

Nombre	Descriptor
Animal diminuto	Animal
Animal pequeño	Animal
Bandido	Humano
Caballo	Animal
Cadáver animado	No muerto
Fomor	Hombre bestia
Larva del Vacío	Demonio
Mediano	Mediano
Monstruo diminuto	Monstruo
Patrullero	Humano
Plebeyo o profesional	Humano
Rastreador	Monstruo
Sectario	Humano
Trasgo	Hada

DIFICULTAD 5

Nombre	Descriptor
Acólito del Nuevo Dios	Humano
Aprendiz de bruja	Humano
Aprendiz de hechicero	Humano
Capirrojo	Hada
Ciempiés excavador	Animal
Constructo pequeño	Constructo
Enjambre animal	Animal
Gremlin	Hada
Iniciado de la Antigua Fe	Humano
Manes	Espíritu
Monstruo pequeño	Monstruo
Osgo	Hada
Poltergeist	Espíritu
Zombi	No muerto



DIFICULTAD 10

Nombre	Descriptor
Anguila aulladora	Animal
Animal mediano	Animal
Araña grande	Animal
Asesino a sueldo	Humano
Bandolero	Humano
Caballo de guerra	Animal
Cambiado	Hada
Carterista	Humano
Constructo mediano	Constructo
Demonio diminuto	Demonio
Enano	Enano
Hongo ácaro	Hongo
Huargo	Hombre bestia
Ladrón de órganos	Recolector
Mercenario	Humano
Monstruo mediano	Monstruo
Murciélago vampiro	Animal
Orco	Orco
Siervo sepulcral	No muerto
Troglodita	Troglodita

DIFICULTAD 25

Nombre	Descriptor
Anfisbena	Monstruo
Animal grande	Animal
Aspidón	Monstruo
Autómata	Autómata
Cambiapieles	Monstruo
Demonio pequeño	Demonio
Doncella de la podredumbre	Hongo
Elfo	Hada
Enjambre de escarabajos tumularios	Animal
Espigano	Planta
Fantasma	Espíritu
Ghoul	Monstruo
Guardián de huesos	No muerto
Hombre lagarto	Hombre lagarto
Huesos sangrientos	Hada
Madre aterradora	Monstruo
Nisse	Hada
Sombra	Espíritu
Tapado	Monstruo
Tejedora de sombras	Monstruo
Trisóptero esmeralda	Animal
Tumulario	No muerto
Veterano	Humano

DIFICULTAD 50

Nombre	Descriptor
Acechador	Monstruo
Animal enorme	Animal
Arpía	Hada
Boggart	Monstruo
Cieno	Cieno
Coleccionista de lágrimas	Recolector
Constructo grande	Constructo
Coro espantoso	No muerto
Dríade	Hada
Encadenado	No muerto
Entraña murmurante	Monstruo
Estranguladora	Planta
Gran felino	Animal
Grifo	Animal
Gusano de piedra	Monstruo
Líder sectario	Humano
Lobo gigante	Hada
Mole fúngica	Hongo
Monstruo grande	Monstruo
Óculo	Monstruo
Ogro	Ogro
Oso	Animal
Reen	Constructo
Verraco del Infierno	Animal

DIFICULTAD 100

Nombre	Descriptor
Aparición	Espíritu
Brea viviente	Cieno
Catoblepas	Monstruo
Constructo enorme	Constructo
Demonio mediano	Demonio
Draco	Monstruo
Ettin	Ogro
Genio de Agua	Genio
Genio de aire	Genio
Genio de Fuego	Genio
Genio de Tierra	Genio
Gigante	Gigante
Minotauro	Hombre bestia
Monstruo enorme	Monstruo
Retoño	Monstruo

DIFICULTAD 250

Nombre	Descriptor
Barghest	Hada
Basilisco	Monstruo
Demonio grande	Demonio
Furia	Hada
Leshy	Planta
Luminaria del diablo	Hada
Mantícora	Monstruo
Máquina de huesos	No muerto
Niebla asesina	No muerto
Ogro cornudo	Ogro
Prometeo	Constructo
Troll	Troll
Vampiro	No muerto

DIFICULTAD 500

Nombre	Descriptor
Demonio enorme	Demonio
Dragón	Monstruo
Gólem	Constructo
Gorgona	Monstruo
Ojáncana	Hada



Índice

A

B

C

S

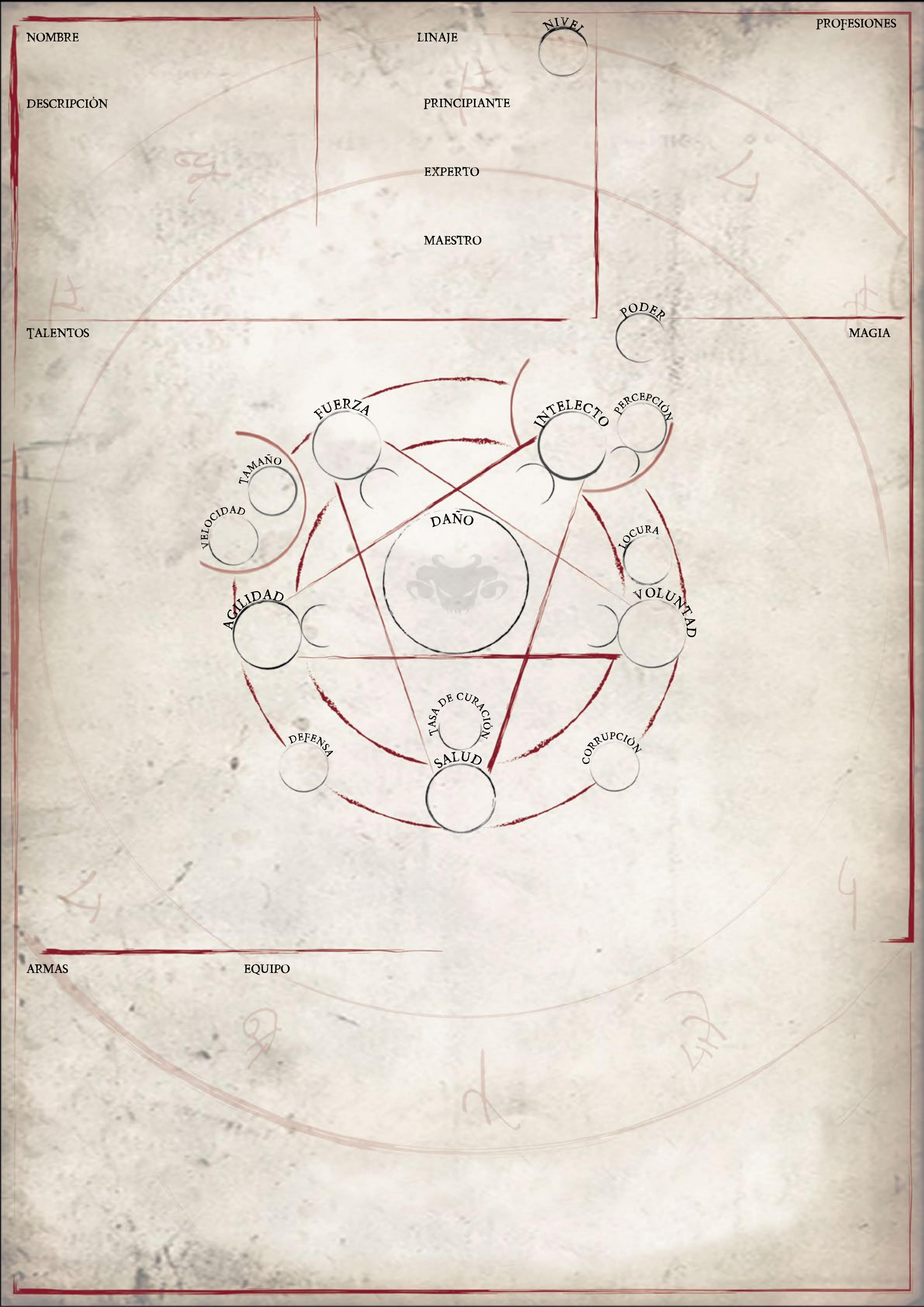
T

U

V

Z





NOMBRE
LINAJE
NIVEL
PROFESIONES
DESCRIPCIÓN
PRINCIPIANTE
EXPERTO
MAESTRO
TALENTOS
PODER
MAGIA
FUERZA
INTELECTO
PERCEPCIÓN
TAMAÑO
VELOCIDAD
DAÑO
LOCURA
AGILIDAD
VOLUNTAD
TASA DE CURACIÓN
DEFENSA
SALUD
CORRUPCIÓN
ARMAS
EQUIPO

EL FINAL ES SOLO EL PRINCIPIO...

A veces el mundo necesita héroes. Pero en la desesperación de estos últimos Días, el mundo se quedara con cualquier persona que pueda obtener: héroes, canallas, locos, y aquel que esté dispuesto a oponerse a la oscuridad venidera. ¿Combatirás a los demonios o lo quemarás todo y bailarás entre las cenizas? ¿En quién te convertirás cuando el mundo muere?

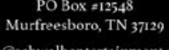
La Sombra del Rey Demonio abre una puerta a un mundo imaginario sostenido por las garras de un destructor cósmico. Entra en una tierra llena de caos y locura desencadenada por los tiempos finales, con reinos enteros invadidos por aullidos de rebaños de hombres bestiales, espíritus deformados liberados del Inframundo, y horrores indescriptibles agitados, despiertos, por la inminente llegada del Rey Demonio.

Un juego de rol de mesa completo en un solo libro, La Sombra del Rey Demonio proporciona todo lo necesario para crear y reproducir personajes, formar grupos en búsqueda de aventura, y contar historias emocionantes con tus amigos. Además, el Libro ofrece a Directores de Juego todas las herramientas que necesitan para crear aventuras, más de cien criaturas sucias, una región detallada del mundo y consejos para ayudar en el juego.

A medida que la sombra del Rey Demonio cruza el mundo, se crean oportunidades para que los héroes aprovechen sus destinos y para que los villanos logren sus despreciables metas. A medida que avanza el juego, tú y tus amigos cuentan historias sobre como frustrar los planes de retorcidos cultistas, cazando y destruyendo demonios, explorando tierras perdidas, investigando extraños misterios, y mucho más.

Schwalb Entertainment, LLC







PO Box #12548
Murfreesboro, TN 37129
info@schwalbentertainment.com
www.schwalbentertainment.com

www.summumcreator.es